MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE



平成5年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第3号通巻第86号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

March. 1993 No.86

3

530 yen

どうしようもなくカッコイイ!

ついに発見!! 龍虎乱舞のコマンドだ!

餓狼伝説2

ストⅡダッシュターボ

スクープ ワールドヒーローズ2



勝負あったぜ!!攻略気合弾!!

天地を喰らうⅡ/コズモギャング・ザ・パズル
ドギューン!!/R-TYPE LEO
F-1グランプリ2
SDガンダムネオバトリング/グリッドシーカー

NEW GAME PATROL

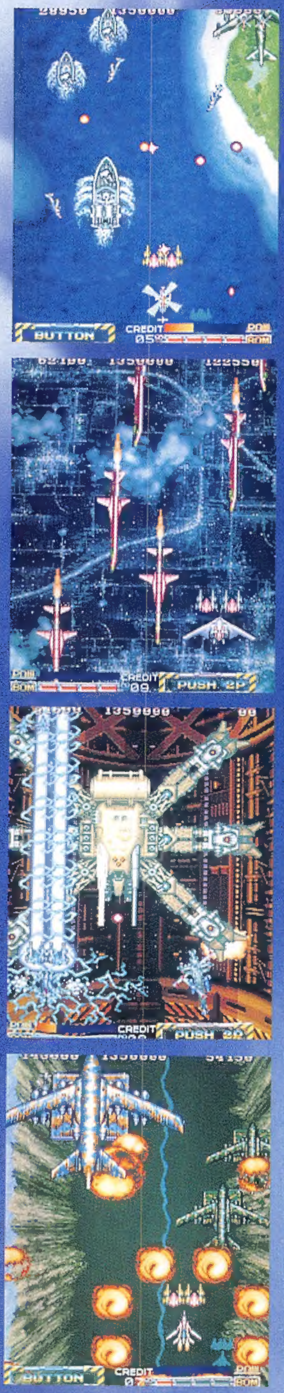
フック/得点王/ビッグファイト
マッスルボマー/ウルトラ闘魂伝説
ガンネイル/ダークエッジ

真剣に考えたい!!『コピー基板』

大評判連載第9弾
餓狼伝説──新たなる闘い──



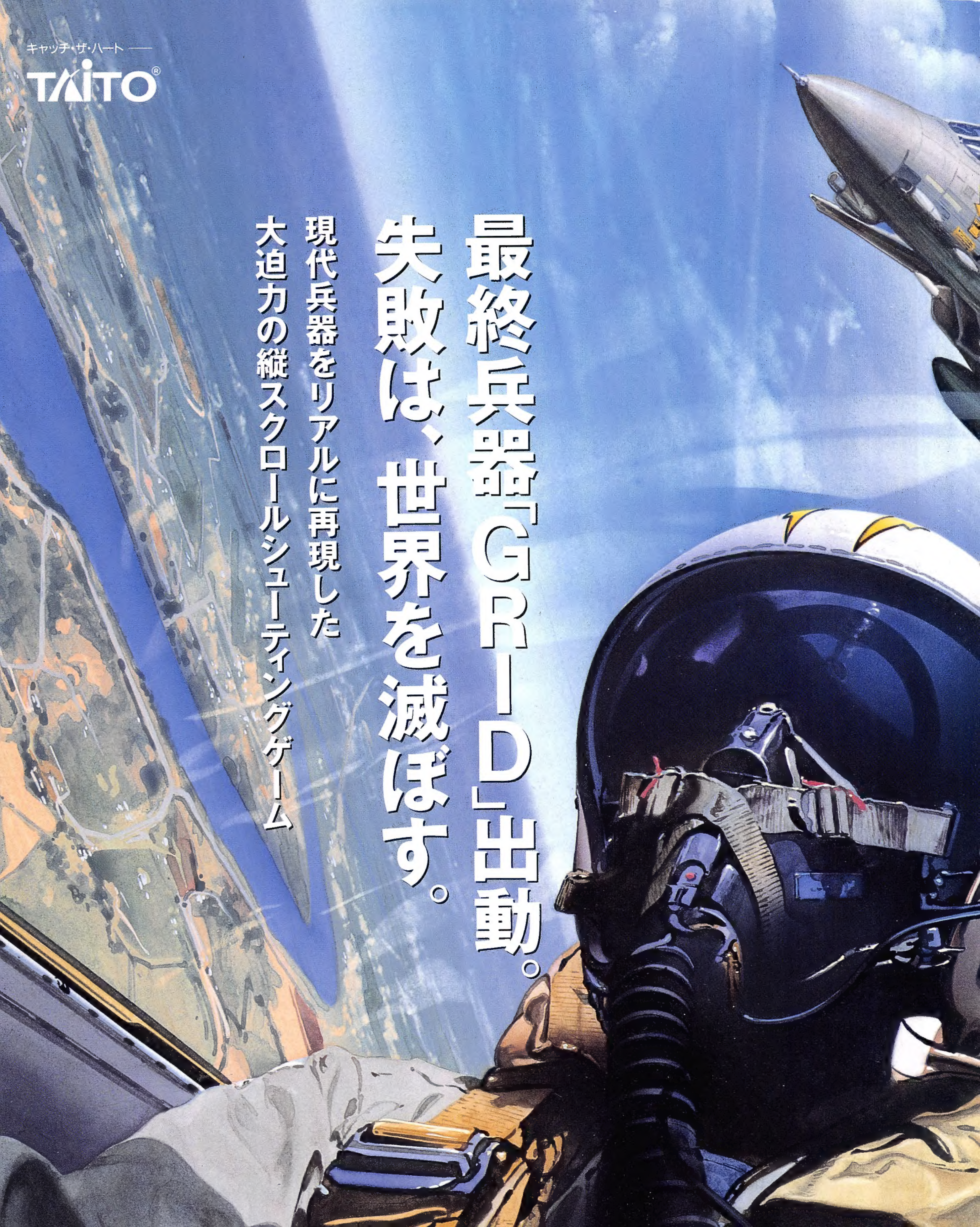




©TAITO CORP. 1992

舞台は1990年代後半、第2次湾岸戦争。この世紀末の危機を救うには最終兵器「GRID」(グリッド)しかない。さあ勇敢な君の手で、世界平和を死守せよ。●移動力、攻撃力の異なる3種の戦闘機から自機をセレクト。●秘密兵器「グリッド」は今までにない攻撃法。敵弾をグリッドに当てることでパワーゲージがアップし、ボンバーが1個ストックされる。すると防御が一転、反撃のチャンスだ!●パワーアップアイテムを取るごとにショットが7段階までパワーアップ。またグリッド選択アイテムを取ることによってショットとボンバーの組み合わせを4種類変更可能。●2人同時プレイ、途中参加可能。

株式会社タイトー®
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
最終兵器「GRID」出動。
失敗は、世界を滅ぼす。
現代兵器をリアルに再現した
大迫力の縦スクロールシューティングゲーム



開発元 ALPHA (株)エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット 「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。

超 引き離しスクープ!! ワールドヒーローズ2



AOUにむけてA.D.K.――アルファ電子工業さんから社名が変わって、A.D.K.(エーディーケー)さんとなったのです――から開発中のワールドヒーローズ2の情報をキャッチ!!
登場キャラクターは、なんと14人!!今回は6人の新キャラをばっちり紹介だ!!

おまたせいたしました。あのワールドヒーローズの続編が、ついに出るぞ。まだ開発中なので前作と比較しながらわかっているところを紹介しよう。

新しい英雄登場

まず大きく変わった所として、使用できるキャラクターが6人もふえた点だろう。女柔道家(これがカワイイのだ)や海賊、バイキングなど新しい英雄が加わったぞ。もちろん、いままでの8人も健在だ。

さらに、この8人には新しい技が増えた。例えば、ラスプーチンは対空兵器(?)としてデコピンを覚え、ハンゾウのダブル烈光斬はゴージャスになったぞ。

あと、同キャラ対戦も可能になった。これによりジャンヌを取り合うことはなくなった。色を変えたかったらBボタンを押せばよいのだ。



同じキャラによる対戦も可能になったぞ!


新しいステージ。そして新しいキャラが君を待っている!

ノーマルモードとデスマッチモード

前作と同様にノーマルモードとデスマッチモードがある。デスマッチモードでは色々な仕掛けがあり、電撃デスマッチや地雷デスマッチ、さらに電ノコデスマッチまである。

さて、前作ではキャラクターがノーマルかデスマッチかで強さが変わるため、対戦のときなどノーマルかデスマッチかで、もめたかもしれないが、今回は2人が別々のモードを選ぶとコイントスで公平に決めてくれる。これで文句は言えなくなったね。



操作方法はこうなった

基本的な操作方法は前作と変わらず、Aボタンでパンチ、Bボタンでキック。長く押せば強攻撃が出る。そして気になるCボタンによる投げだが、どうも変わるらしい。どう変わるかは…まだわからない。とにかく、Cボタンでただ投げるだけではなくなりそうだ。

それと前作は弱パンチや弱キックだけで体力を削られたりしたが、それを防ぐために**弱攻撃を連続して入れると、一連の連続技になる。**どういうことかというと、弱パンチから始まって色々な技が入り、最後にはキックが入って倒れてしまう。これによってピヨリからピヨリになるということはなくなった。ブロッケンの弱パンチハメはできなくなったぞ。

さて、他に変わったところとしては全体のスピードが増した。とてもスピーディーな試合になるだろう。これにより、ハンゾウの光輪過斬は使いやすくなり、ブロッケンのグレネードランチャーも速くなったぞ。

それと、技が出しやすくなったようだ。これで技が出なくて、困ることが少なくなるだろう。

それでは次のページからのキャラクター紹介を心して読むよーに。

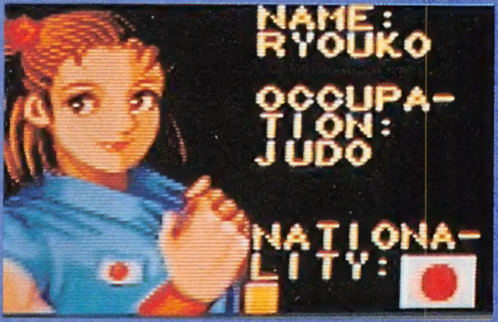
今回は、まだまだ開発中なので、くわしくは教えられなかったが、次号(4月号)ではより完璧な情報を伝えることができるだろう。

ワールドヒーローズ
'92年に発売された格闘ゲーム。ゲーメスト大賞編集部特別賞受賞。世界的に有名な歴史上の人物でプレイすることができ、対戦も可能だというスーパー格闘アクション。



この14人から選べ!!

新キャラその1
RYOKO



リョウコ…年齢：16歳　国籍：日本　職業：柔道家　身長：162cm　B75・W53・H76　体重：48kg　年代：1992年　真の格闘家になるために、修業に出された少女。

菩薩掌…レバー→←→＋Aボタン。両手に全身の気を溜めて、一気に開放する。

空中巴…レバー↓＋Bボタン。相手を空中高く上げてから、巴投げ。

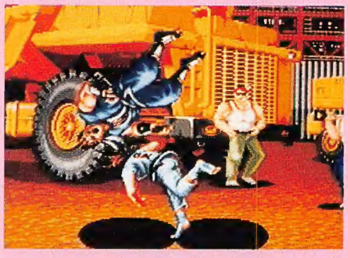
二段投げ…レバー↑↙↘↖↗

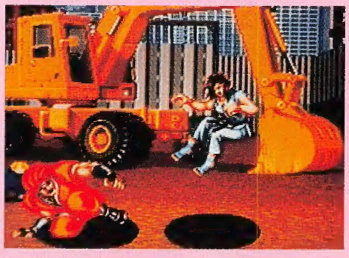
二段背負い投げ…レバー←↙↓↘→＋Aボタン。背負い投げ、空中で便に背負い。


ニュートラル状態。早く逃げろ——!!


巴投げだーっち!!


お、おう、こ、この攻めは!!


背負いじゃ!!ドッシェー!!


やられちゃったよ。ボヨーン!!

新キャラその2
SHURA




投げたるでぇ〜。


ニュートラル状態。かかってこんかい!!

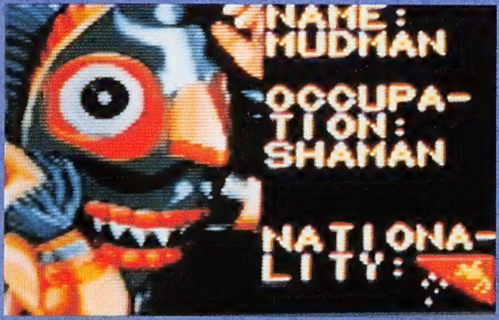
シュラ…年齢：20歳　国籍：タイ　職業：ムエタイ　身長：167cm　体重：50kg　年代：1762年　伝統あるムエタイの勇者。何人もの挑戦者を退けてきた彼を人は「真空のシュラ」と呼んで恐れた。

真空飛び膝蹴り…レバー↓↑＋Bボタン。真空の刃を作り相手を切り裂く。

空中二段回し蹴り…レバー↙に溜めて↗＋Bボタン。一撃で敵を倒す回し蹴り。

ムエタイパンチ…レバー↙↓↘→＋Aボタン。必殺パンチ。

新キャラその3
MUDMAN



マッドマン…年齢：17歳　国籍：パプアニューギニア　職業：精霊戦士　身長：166cm　体重：48kg　年代：450年　精霊を自在に操る謎の戦士。正義を貫くために、彼は闘うことを決意した。

マッドカッター…レバー←→＋Aボタン。仮面を回転させ、相手に突っ込む。

マッドジャイロ…レバー↓↑＋Bボタン。仮面を回転させ、天高く舞い上がる。

マッドマンアタック…レバー↓→↘＋Aボタン。精霊を相手にぶつける。


ニュートラル状態。


戦え!!精霊。

新キャラその5
C.KID




ニュートラル状態。行くぞ!!


ピンタじゃあ〜!!


この豪快な投げ!!それ行け〜!!

キャプテンキッド…年齢：28歳　国籍：なし　職業：海賊　身長：190cm　体重：78kg　年代：1572年　七つの海を制覇した大海賊。ケンカ殺法を持ち前として大会に乱入する。

シャークナックル…レバー←に溜めて→+Aボタン。オーラを相手にぶつける。

シャークアッパー…レバー↓に溜め↑+Aボタン。オーラを上方に打ち出す。

スパイラルキック…レバー←に溜め→+Bボタン。必殺の浴びせ蹴り。

新キャラその4
J.MAX




ニュートラル状態。ホーレ、ホレ。

J・マキシマム…年齢：28歳　国籍：アメリカ　職業：フットボーラー　身長：215cm　体重：107kg　年代：1989年　天才フットボーラー。

アーモンドサンダーショット…レバー←に溜めて→+Aボタン。ボールをぶん投げる。

アンダーアーモンドショット…ボールを力いっぱい蹴り飛ばす。

ショルダーチャージングクラッシュ…レバー←に溜めて→+Cボタン。満身の力を込めて、相手にタックルする。

新キャラその6
ERICK




ニュートラル状態。威圧感あるなあ。

エリック…年齢：45歳　国籍：ノルウェー　職業：バイキング　身長：203cm　体重：172kg　年代：998年

力あるものしか認めないバイキング族の誇り高き戦士。

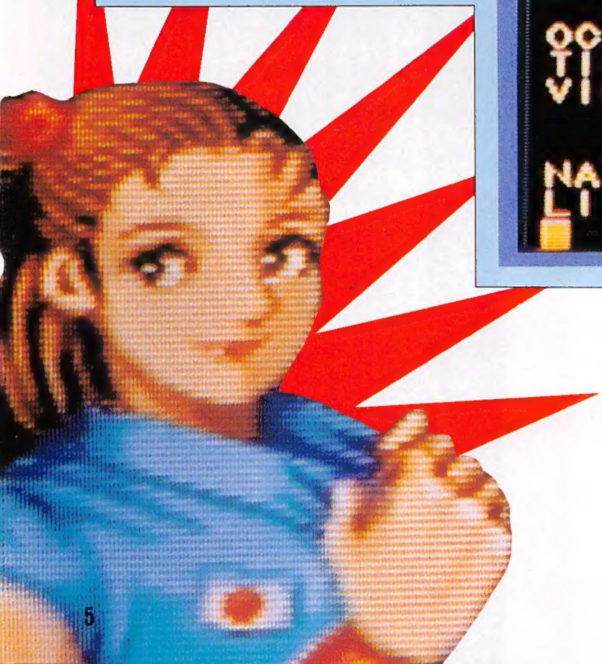
トールハンマー…レバー↓に溜めて↑+Aボタン。自らの気を巨大なハンマーに変え、相手をたたく。

エーギルヘブリング…レバー←に溜めて→+Bボタン。津波を相手にぶつける。

ブリザードブレス…レバー←に溜め→+Aボタン。凍りつかせる息を吐く。


グシャ。みじめのお。

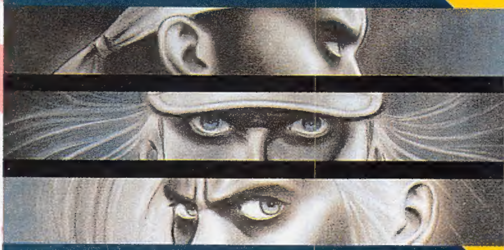

おまえはクワガタかあ!!



それでは次号を待て!

餓狼伝説2

派手に攻めて、セコく奪え!!



スンナリといかないところがあまりにも多い。冷や汗のかき通してカゼがちっとも治らない!!こんなことじゃいかんぞ!!今回は基礎からキャラ別まで、全キャラクターばっちりと技を伝授だ!!

餓狼伝説2攻略TEAM
石井ぜんじ
FRS-N,O
RIK君
KAL

ぜんちゃんの

独特の操作をマスターしよう

奥技に迫る基本操作・奥行きを知れ!

今回は餓狼伝説2の独特の操作であるライン移動、ラインとばし攻撃などについてまとめてみた。操作方法をしっかり頭にたたきこんで、さらにパワーUPしよう!

奥行きのライン移動について

餓狼伝説2の他のゲームにない特長は、奥行きがあることだ。独特のシステムだけにライン移動に関してわかりにくい人もいると思うので、もう一度まとめてみた。

●A+Bボタンでのライン移動

A+B(小パンチ+小キック)同時押しにより、自分からラインを変えることができる。ちゃんとボタンを押しさえすれば、確実に逃げられるので緊急回避に使える。

●ライン移動パンチ・キック攻撃

相手が違うライン上にいるとき、ボタンをどれでも押すと勝手に相手のラインへ跳んでいって攻撃する。基本的には、跳んでいったほうが強いので、この攻撃を返すのは難しい。しかも、完全に同じラインに来るまで必殺技なども出すことができない。ライン移動攻撃されたらガードするか逃げるのが安全策といえるだろう。



パンチの移動のほうが低く、速い。キックの移動のほうが高い。

相手が違うラインにいるとき、レバーの上・下で同じラインへと移動することができる。相手が奥の場合は上へ、手前の場合は下へレバーを入れればよい。ライン移動攻撃をかわすのにも有効な方法。基本的にラインを変えてきたほうが強い。コンピュータ戦でラインを変えられたらライン移動攻撃するか十分間合いをとって対処しよう。



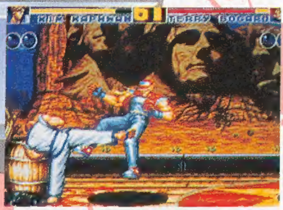
相手が違うラインにいるときは、レバーを入れるだけで移動できる。

ライン飛ばし攻撃について

ライン飛ばし攻撃は、C+Dボタン(強パンチ+強キック)で出すことができる。この攻撃は使っている人が少ないようだが、実に強力だ。当てると違うラインに相手をはじきとばしダウンさせるだけでなく、破壊力があるのだ。相手の技の隙に技を入れたいが、投げまでは無理というときはライン飛ばし攻撃を使うのがベストといえるだろう。

キャラ別に見ると、チン、キム、ジョーが使いやすいライン飛ばし攻撃を持っている。チンは上に強く、ジャンプ攻撃を落とすのに使える。キムは出るのが速く、リーチも長い。ジョーは出るのが遅いがリーチがとても長くなっている。

その他のキャラでも破壊力があるので、ぜひ使ってみよう。



とにかく強いキムのライン飛ばし攻撃。

ライン移動攻撃からの投げ戦法

ライン移動攻撃が強いのを利用して、ライン移動攻撃をガードさせて投げてしまう戦法がある。これは奥行きのあるステージではほとんど使える実に有効な戦法だ。

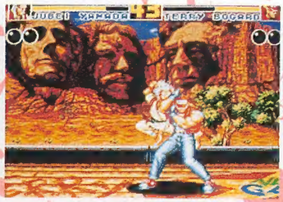
まず、自分からA+Bボタン同時押しでラインを移動する。その後、ボタンを押してライン移動攻撃で相手に突っこんでいき、ガードさせたらつかつかと歩いて投げる。A+Bでライン移動攻撃をしたほうが、相手の攻撃に勝ちやすいようだ。

使い易い相手は、不知火舞、ジョー・ヒガシ、テリー・ボガード、キム・カッファンといったところだ。山田十平衛に対してが最もやりにくい。テリーやチンに対しては、A+Bのライン移動攻撃を使わないと、避け攻撃でやられてしまうので注意しよう。

どのキャラを使ってもこの戦法は可能だ。どちらかといえば投げ間合いの広い十平衛、ビッグ・ベアでこの戦法を多用する。



ガードさせたら少し歩いて投げる。これを繰り返すだけ。



A+Bボタン同時押しでラインを変え、同じ戻ってくる。

まさに無敵のライジングタックル

テリー・ボガード

主人公パワーを思い知れ!

石井ぜんじ



基本マスター!コース

基本戦法その1 ライジングタックルをメインに戦えー

テリーの数ある技の中でも、ライジングタックルは上昇中無敵なため特に使える技だ。しかも、下へためて上へレバーを入れA orCボタンという比較的出し易いコマンドであるのもよい。



しゃがんでためて待ち、近づいてきたらライジングタックル。

そういうわけで、ライジングタックルをメインに戦うことになる。相手が近づいてきたらライジングタックルを出し転ばせる。起き上がりには小のパワーウェーブ(レバー下・右下・右+A orC)をめりこませておくか、跳び蹴りを重ねておくのがいい。レバーを右下に入れると、ためながら歩けることも忘れてはいけないぞ。



起き上がりにパワーウエーブや跳び蹴りを重ねる。

基本戦法その2 忘れてはいけない通常技・強力な蹴り攻撃

通常技の中では、大の跳び蹴りや立ち蹴りが強力だ。小の跳び蹴りは十平衛のスライディングにさえ勝つことができる。



強力な跳び蹴りで、跳び蹴り→逃げ蹴り戦法がかなり使える。

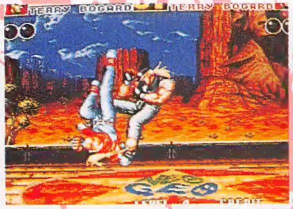
バックジャンプと同時に出す逃げ蹴りは、身長の低い相手にも当てられる。そこで、不知火舞のような跳び蹴り・逃げ蹴りの攻撃がかなり使える。

今まで紹介した基本戦法と跳び蹴りをメインに戦っていけば、クリアも近いであろう。強いぞテリー!

これでバッチリ!キャラ別対策

VS テリー・ボガード





ライジングタックルで転ばせて、起き上がりにもライジングタックル。

近づいてきたらライジングタックルで転ばせ、さらにしゃがんで歩いていって再び起き上がりにライジングタックルを出す基本パターンが使える。起き上がりにパワーウェーブでもよい。

VS ビッグ・ベア



基本パターンでいけるが、遠くから大キックで跳び蹴り→逃げ蹴りの連続で攻めてもよい。

VS キム・カッファン



基本パターンでいける。起き上がりには跳び蹴りをめりこませれば確実に決まる。

VS アンディ・ボガード



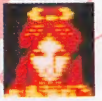
基本パターンが確実。しゃがみ小キックで昇龍弾を誘って投げ狙いでもいい。

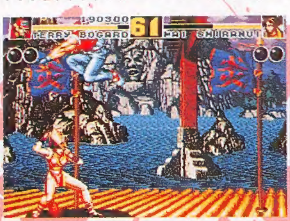
VS チン・シンザン



基本パターンが有効。ライン移動攻撃をガードさせてからの投げも使える。起き上がりには跳び蹴りでもよい。

VS 不知火舞





こういう感じで起き上がりにジャンプし、着地で逃げる。

ライジングタックルを空振りするとムササビの舞をくらう。そこで、ライン移動攻撃をガードさせてからの投げや、跳び蹴りで跳び込むのがよい。起き上がりには、登り大パンチを空振りして、舞の後方に着地しての投げが決まる。

VS ジョー・ヒガシ



ライン移動攻撃からの投げがよい。ライジングタックルはぎりぎりまでひきつけないと、よくタイガーキックで返されてしまう。

VS 山田十平衛



ライジングタックルより跳び蹴りや足払いがかなり使える。起き上がりに足払いを重ねていこう。

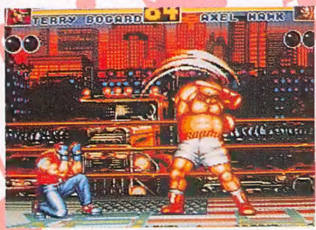
VS ビリー・カーン



一番の強敵。基本パターンでとにかくくらわないように粘る。ころばせたら近づき、足払いをしつこく狙っていこう。

VS アクセル・ホーク





この隙にいろいろな技をたたき込め!

しゃがみジャブ2回の後のアッパーの隙に立ち大キックを入れよう。基本戦法で少しずつ削っていくのもいい。

VS ローレンス・ブラッド



しゃがんで小パンチを出すとブラッディクロスで水平に飛んでくる。そこをライジングタックルで落とそう。これでばっちりだ。ライジングタックルが最後まで決め手となるのだ。



しゃがみ小パンチを出すと突っこんでくる。そこを撃墜だ。



雄々しく生きろ、
わが息子たちよ……

アンディ・ボガード

反撃の隙を与えるな!!
斬影拳で押せ!!

FRS-N.O燕

基本マスター・コース

基本パターンは"斬影拳→足払い"

前作のコンピュータ戦で抜群の破壊力をほこった、斬影拳。2になっても、やはり斬影拳は強かった…というわけで、今回もメインに使う技は斬影拳だ。

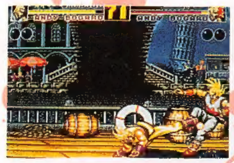
ただし!!斬影拳だけでは不十分なのだ。今回は、コンピュータは斬影拳をガードしてくることがある（と、いうより、ガードするほうが多い）。

そこで、コンピュータが斬影拳を立ちガードしてる最中に、しゃがみ足払い（しゃがんでDボタン）で転ばせて起き上がりに斬影拳を当て…を繰り返す。相手が途中で気絶したら投げ（相手方向へレバーを入れてCボタン）でもいい。…と、ここまでこう書くと、非常に簡単に見える。ところがこのゲームはそんなに甘くない。相手にただ斬影拳で突っ込んでも、足払いで転ばされるわ、避け攻撃で返されるわ、ラインずらしで逃げるわ…がオチなのだ。

まず、いかにして一発目の斬影拳を当てるか…それはキャラ別に見ていこう。

なお、ボーナスステージは昇龍弾が一番ラクだ。

そうそう、言い忘れていたが、斬影拳は、レバー左下から右に入れて、強のCボタンで出すほうがよい。


立ちガードしている敵に、しゃがみの強足払い。


起き上がりきるところにちょうど当てるように斬影拳。

これでバッチリ！キャラ別対策

VS テリー・ボガード

下手に手足を出すとライジングタックルのえじき!!

テリーには、スタート直後にすぐ斬影拳でOK。逃げられてもしつこく斬影拳。ただし追いつめられて、テリーが目前にいる場合は手足を出してはいけない。ことごとくライジングタックルで返されてしまうぞ!!

VS ビッグ・ベア

斬影拳は危険だ!!

ビッグ・ベアに斬影拳をすると、つかまれてしまうことが多い。ではどうするかというと、垂直ジャンプのDキックをすると、ビッグ・ベアが勝手に跳びこんできて当たってくれる。キックは早めに出そう。


垂直ジャンプからのキックを当てよう。


ただ斬影拳を出しただけだとこうなる。

VS キム・カッファン

飛燕斬に注意してほしい。

スタート時に、飛び退き（レバーを相手のいない方向に2回素早く入れる）で様子を見よう。一度、足払いなどで牽制してから斬影拳を出そう。いきなり斬影拳では飛燕斬で斬られてしまうぞ。

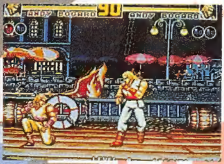
こちら側でやってはいけないのが飛翔拳。待ってましたとばかりに飛翔脚でボコボコ踏まれてしまうからだ。

VS アンディ・ボガード

足払いに引っかかるな!!

同キャラ戦。スタート後、少しおいて斬影拳。相打ちになりそうでも、CPUのアンディは、こちらの斬影拳に反応して出しているので、まず打ち負けることはない。

近い位置で膠着状態になったら、相手はいきなり足払い連打してくる。これは、こちらの斬影拳を警戒しているからで、もちろんこのときに斬影拳はまずい。おさまるまで待とう。


スタートした後、アンディが歩いてきたところを斬影拳。

VS チン・シンザン

相打ちが怖い!!

チンにはいきなり斬影拳はダメ。チョップで止められてしまう。スタートしたらすぐ飛び退いた後、斬影拳→足払いパターンに持ちこもう。足払いは、ほんの一瞬、遅らせてからにしないと、チンと足払いが相打ちになってしまう（ただ勝つだけならば、相打ちでも斬影拳→足払いでいい）。


まず飛び退きで距離を置いて…


相打ちでいいならすぐ足払いで（一応㊙）。

VS 不知火 舞

近寄るのを待とう。

スタート後はしゃがんで待ち、近寄ってきたら斬影拳→足払いパターンに移ろう。

舞の起き上がりに斬影拳を出す場合は、他のキャラより少し早めに出そう。龍炎舞や花蝶扇に気をつけよう。一度転ばすまでは無理な攻めは避けたい。

VS ジョー・ヒガシ

スライディングがライバル!!

離れた間合いの斬影拳はスライディングの格好の的なのでやめよう。スタート後は足払いやスライディングがくるのを待ち、ガードしてすぐ斬影拳だ。お互い、両端に離れることがあれば、飛翔拳で攻めるのもいい。

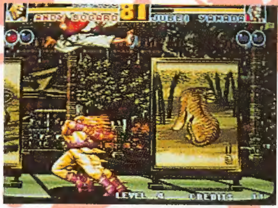

ラインずらし→投げから斬影拳はめにもっていこう。

VS 山田十平衛

ピョンピョン跳ねるぞ。

斬影拳をスタート直後にやると、ピョンピョン跳ばれてしまうので、ライン攻撃をガードした直後や、立ち止まったところで斬影拳を狙おう。

十平衛の起き上がりに、こちらがボーッとしてると「大いずな落としじゃぁ〜!!」ってなことになるので、お気をつけあそばせ。

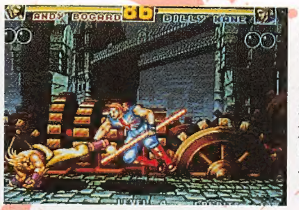

跳ばれてもいいから、とにかく一度斬影拳を当てることを考えよう。

VS ビリー・カーン

強敵!!あせりは禁物だ。

普通に闘っては勝ちめがない。ひたすらしゃがみガードで待ち、こちらの足払いがギリギリ届くところでしゃがみDのキックを出すと当たってふっとぶので、そこを斬影拳で追いうちをかけよう。

ほかに斬影拳に行くチャンスは、中間距離の間合いでビリーが足払い連打してるときくらいだ。とにかくあせってはいけない。


足払いを当てて吹っとばさせたところを斬影拳で追う。

VS アクセル・ホーク

アッパーの隙をつけばいい。

しゃがんで待っていると、ホークは、ジャブ×2→アッパーをしてくる。斬影拳は、このアッパーの大振りの引っこみに当てやすい。斬影拳が当たったら、次の斬影拳を用意。ガードされたらすぐ足払い。


この瞬間に斬影拳を当てにいこう。

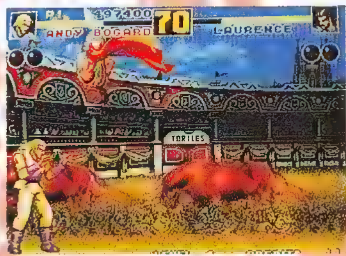
VS ローレンス・ブラッド

最も嫌なキャラ、スライディングを狙え。

ひょっとしたら、1コインでいくと一番負ける可能性の高いキャラかもしれない。

まず、しゃがんで待つ。ローレンスがスライディングしてくるのをガードして、すぐ斬影拳。このキャラは、斬影拳のみで闘うつもりでいよう。そのため、斬影拳は当てるつもりで出す。タイミングは、ローレンスが完全に起き上がりきった一瞬後、という感じ。

遠くで立ちⒶ、すると跳んでくるので、昇龍弾で落とす。


立ち弱パンチでローレウスを跳ばせよう。

とても日本人とは思えないコスチュームで迫る
不知火 舞
身軽さをいかして Hit and Away!

石井ぜんじ

基本マスター・コース

不知火舞は紅一点、餓狼のような連中の中に咲いた一輪の花のようなキャラである。あの、「ホホホホホ」と「日本一ー！」の声が耳にこびりついて離れない人も数多くいそうだ。

しかし、意外に必殺技がうまく使えない。実は、必殺技より大足払いや大の跳び蹴り・逃げ蹴りが強いのだ。身軽さを生かしての跳び蹴りと投げ、そして大足払いで敵をかく乱しよう。

必殺技系は花蝶扇（レバー下→右下→右＋AorCボタン）と龍炎舞（レバー下→左下→左＋AorCボタン）、必殺忍蜂（レバー左→左下→下→右下→右＋BorDボタン）がある。龍炎舞はチン・シンザン、ビッグ・ベアなどに、必殺忍蜂は山田十平衛に有効だ。

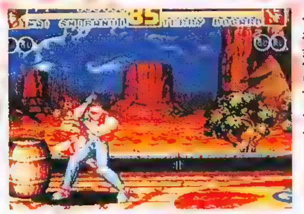
そのほかに、不知火ステージのみムササビの舞（下ためから上＋Cボタン）も使える。これは超強力だぞ。


大足払いが強い。足払いでガンガン押そう。

これでバッチリ！キャラ別対策

VS テリー・ボガード

キックボタンのライン移動攻撃をガードさせてからの投げで主に攻める。近づいてきたら立ち大キックが意外に有効だ。テリーのジャンプキックも落とせるぞ。


A＋Bボタンのライン移動攻撃は高く跳ぶので返されにくい。

VS ビッグ・ベア

ジャンプ大キックで跳びこみ、逃げ大キックで戻るパターンが使える。近づかれてしまったら、垂直ジャンプからの大キックも有効だ。

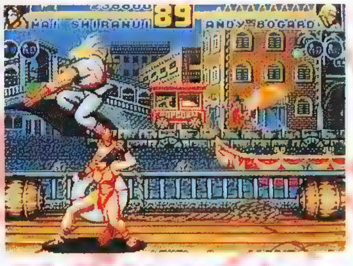

跳び蹴りで突っ込んで、跳び蹴りですぐ逃げる。これだけでOK。

VS キム・カッファン

ライン移動攻撃をガードさせてから投げたりして、とにかくダウンさせる。そして起き上がりに大足払いを重ねて連続してころばせていこう。

VS アンディ・ボガード

しゃがんで待ち、小足払いでけん制する。昇龍弾を誘って投げよう。ジャンプ小パンチで跳んできたら、くぐって投げだ。


これで跳んできたらくぐって投げ。ライン移動はパンチがいい。

VS チン・シンザン

近づいてきたら、大足払いがぎりぎり当たる位置で出すとくらってくれることが多い。A＋Bのライン攻撃も有効。


体力が減ってきたらA＋Bのライン移動投げ戦法がいい。

VS 不知火 舞

ムササビの舞が使えるので、ムササビの舞→小足払いの繰り返しで体力を削りとっていこう。

VS ジョー・ヒガシ

キックのライン移動攻撃をガードさせて投げにいこう。最初のうちは遠間から大キックでとびこむのもよい。

VS 山田十平衛

小の必殺忍蜂や足払いでとにかくころがす。そうしたら起き上がりに大足払いを出しておき、さらにその起き上がりに大足払いを続ける。

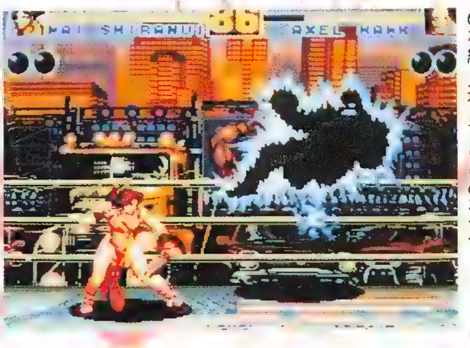

大足払いを起き上がりに重ねるだけで楽勝。

VS ビリー・カーン

足払いで勝負する。とにかく近くに来たら足払いでころがし、起き上がりに一瞬おいて再び足払いでころばす。離れないように3回足払いを入れて、なんとしても気絶させよう。

VS アクセル・ホーク

しゃがんで待ち、しゃがみジャブ2発の後のアッパーの空振りを待つ。ここにC＋D（強ボタン同時押し）のラインとばし攻撃を入れる。一歩歩いて出さないといけないのでタイミングに注意しよう。そうしたら起き上がりに大足払いを重ねておこう。ボクサーの体力が点滅したら、できるだけ距離を離し、大キックで跳びこみ大キックで逃げるのを繰り返してとどめをさす。


アッパーの隙にA＋Bボタン同時押しの天水の舞いだ！

VS ローレンス・ブラッド

大キックで跳び蹴り・逃げ蹴りを繰り返してなんとかして気絶させる。気合で勝負。

あふれるパワー、みなぎる違和感

チン・シンザン

チン・シンザンは見かけによってパワーがある。相手を押して押して押しつぶせ。

RIK君

基本マスター！コース

チン・シンザン。初めて彼を見たとき、あの手の動きに惑わされて、ついつい彼を選んでしまった…。

うーん、最近色モノ担当が板についてきたなあ。これからも色モノファンに応えられるようがんばろう。

チン・シンザンというキャラは、とにかく破壊力が大きい。相手に攻撃のスキを与えずにどんどん押していける、というところが長所。相手が攻撃力のないキャラだったら、相撃ち覚悟で突っ込んでいっても勝ててしまう。

ほかには、必殺技がどれも使えるというところも長所だろう。まったく使えない必殺技は一つもなく、必殺技の出し方さえマスターしてしまえば、基本的な戦い方はマスターしたも同然となる。

こんな理由から、編集部では「クリアしやすいキャラナンバー1」となっている。見かけはイマイチだけど、強いよ、このキャラ。

戦法その1 ハラで押す

基本戦法その1は、必殺技大太鼓腹打ち（以後ハラ）を使った攻め方。

出し方はレバー下ためA or Cボタン。実際使うのはCボタンのほうの大攻撃だ。大のほうが素早くて、破壊力も大きい。小は遅くて使いものにならない。

ではまずその1。ラウンド開始直後からずっとハラで押していくパターン。



アチャー。アチャー。これが太極拳か……。

これは、何も考えず、ただハラを連発すればいいだけ。返し技などで相撃ちされても、かまわずどんどん押す。何も考えなくていいのが利点。対ビッグ・ベア戦、山田十平衛、アクセル・ホークなどに対して有効。1回当てて敵が倒れたら、敵が起き上がった直後に再びハラが直撃するようにハラを出そう。連続で当てればハメられる。

その2は、スタート直後では返されるけど、1回倒してしまえば後はハラを重ねているだけで勝てるパターン。

敵をローリングなどで1回転ばすまでは大変だが、倒せば後は前者と同じくハラを重ねるだけでいいのが利点。

これは対キム・カッファンに有効である。

戦法その2 破岩激で転ばす

破岩激は、自分の体を回転させ、相手に突っ込む技。出し方は相手と逆方向（ガード方向）にためて、B or Dボタン。特別な場合を除けばBボタンの小破岩激を使う。なぜなら、技が出るまでの時間が小のほうが少なく、使いやすいからだ。

具体的な使い方は、近づいて来た敵に対していきなり出してやる。相手が何か技を出そうとして当たってくれる場合が多いのだ。当たれば相手は転んでくれる。転ばした後は氣雷砲なりハラなりでこちらのペースにもち込める。破岩激は、とにかく相手を1回転ばせたい時に使うのだ。



だいたいこのくらいの位置まで近よられたら…。



突然破岩激を出せば、大抵は大当たり。

これが有効な敵は、キム・カッファン、アンディ、チン・シンザン、不知火舞、棒使いのビリー・カーンだ。

ジョー・ヒガシと闘牛士ローレンスに対しても一応有効なのだが、少し使い方が違う。こいつらに対しては、近づいてくるところにいきなり出してもいいが、それより、奴らの出してくるスライディングをガードしてから当てたほうが確実。



ジョー・ヒガシと闘牛士は、スライディングをガードしてから破岩激。

戦法その3 氣雷砲でけずる

氣雷砲は、レバーを下から相手のいる方向のナナメ下（右だったら右下）→右と入れて、A or Cボタン。実際使用するのはCボタン。飛距離がCボタンのほうが長いので、どう考えても使える。

使用法は、1回転ばした相手に対して起き上がりに当てて、そのまま連続で当てていき、ガードの上から敵の体力をけずるというもの。ハラが通用しない敵にはこれしかない。



このようにガードされてもいいからどんどん投げる。

また、この氣雷砲は弧を描くように飛ぶので、当てつづけていって、敵の足元を狙うことも可能。当たればラッキー。



ほらほら、足元がお留守だよーん。

この戦法が有効なのは、アンディ、チン・シンザン、不知火舞、ジョー・ヒガシ、棒使い。

あと、テリーとラスボスに対しても氣雷砲が使えるのだが、これは後でくわしく説明しよう。

いちおう知っておこう対空技

このゲーム、敵の跳び込みはガードするのが一番無難なのだが、返せるものは返したほうがいいに決まってる。ズバリ、C+Dボタン同時押しの、通称"屈辱のオーラパンチ"が対空技だ。余裕があったら狙ってみよう。



コブシをつつみ込む屈辱のオーラ。

これでバッチリ！キャラ別対策

VS テリー・ボガード

テリーは氣雷砲でバッチリのやり方がある。

まずスタートしたらすぐ氣雷砲を撃つ。当たってもガードされてもいいからとにかく連続で氣雷砲を撃つ。

そのうちに奴は氣雷砲をライジングタックルで抜けてくる。そしたら奴の着地を投げてしまおう。

あとは再び氣雷砲を撃ちつづけていれば余裕で勝ちだ。



奴がビョーンと跳んだら着地を投げちまえ。

VS ビッグ・ベア

スタート直後からハラの連続で勝てる。1回当ててしまえばほぼ勝ち。近よられてしまったら破岩激を使おう。

VS キム・カッファン

近づいてきたところを破岩激。転ばせてしまえばハラを重ねていける。

VS アンディ・ボガード

近づいてきたところを破岩激。転ばせた後は氣雷砲で攻める。ハラは昇龍弾などで返されてしまうぞ。

VS チン・シンザン

アンディと同じ。転ばせるタイミング（破岩激のタイミング）が、多少ムズい。

VS 不知火 舞

やはり基本はアンディと同じである。時たま龍炎舞などで返されるが、かまわず行く。

1つ注意したいのは、ムササビの舞。これが来たらまずはガード。そして、奴の着地が近い位置なら投げを狙い、遠ければ破岩激を狙う。よく見ていこう。


これに要注意。あせらずにガードしよう。

VS ジョー・ヒガシ

スライディングが来るのを待って、ガードして破岩激を当てていくのが確実。倒したら氣雷砲でけずる。

VS 山田十平衛

スタート直後からハラで押していける。当然近づかれたら破岩激。

VS ビリー・カーン

基本的にはアンディなどと同じ。

ただ、こいつの場合、破岩激をジャンプでかわしてくる場合がある。そのときは、ジャンプした奴の下をくぐって着地を投げる。これをきちんとやれば勝てる。


破岩激の上を跳び越されたら、着地を投げよう。

VS アクセル・ホーク


これだ！こんな具合で当てれば！

スタート直後にハラを撃つ。そして大抵当たってくれる。転ばしてしまえば、奴が起き上がるところに、重ねるのではなく、起き上がって、少し反応を見せてから、ハラが当たるようなタイミングが当てつづける。早すぎても遅すぎてもダメだぞ。でもこれさえ決まれば勝てる。

VS ローレンス・ブラッド

まず、スライディングがくるのを待つ。そしてスライディングがきたらガードして破岩激で転ばす。

ここからをよく読んでほしい。画期的なパターンが発見したぞ。転ばした後は「しゃがみ小パンチ連打!!」これだ。これで奴は勝手に突っ込んで来て死んでくれる。たまにジャンプアタックしてくるが、これはガード。


これでバッチリ！アハッ闘牛士が誘われてるよ。

柔道でギャルにモテルことができるのか？
山田十平衛
起き上がりに投げを重ねろ！

石井ぜんじ

基本マスターコース
スライディング&投げ→ダッシュ2本背負いだ！

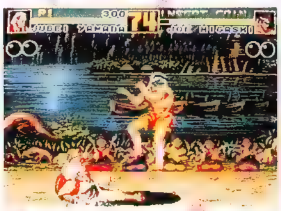
十平衛の基本戦法は、スライディングや投げで相手を転ばせ、その起き上がりに大ダッシュ2本背負いを入れることにつきる。一回これが決まると相手の体力の3分の1は減らすことができる。

スライディングを入れるには、小のセンベエで押してジャンプさせ、着地をスライディングで転ばせるのがいい。

また、ライン移動攻撃をガードさせてから近づいて投げ、その後にダッシュ2本背負いを入れる戦法も実に使える。大いずな落としからもダッシュ2本背負いが入るぞ。

これだけ知っていれば四天王までは実に簡単に進むことができる。起き上がりに2本背負いが入らないのは四天王の棒使いとボクサーだけだ。


センベエを投げて跳んでくるようにしむける。


跳んできたら大スライディングで転ばせよう。


起き上がりに二本背負い。投げや大いずな落としの後にも入れられる。

必殺技の出し方をもう一度おさらいしてみよう

基本になるセンベエ手裏剣は、左にためて右へレバーを入れAorCボタンで出せる。Aボタンで出したほうが威力は弱いが、スキが少ないので使いやすい。

ダッシュ2本背負いは同じように左ためから右へ入れ、ボタンはBorD。Dのほうが威力が強いのでこちらを多用しよう。

大いずな落としはレバー下ためから上へ入れ、AorCボタン。空中投げはレバー下＋Dボタンで出せる。

これでバッチリ！キャラ別対策

テリーの跳び蹴りはスライディングで返せないので注意しよう。近くまでひき寄せて小のセンベエを出すと、パワーウェーブで撃ち返そうとしてくらってくれる。ひき寄せれば、センベエをジャンプされてもくぐるような感じでスライディングが決められる。

チンは、ひき寄せてからしゃがみジャブのフェイントを入れてからすぐセンベエを出すとくらってくれる。

チン、キム、不知火はただセンベエを出すと必殺技が来るので危険だ。ライン移動攻撃からの投げ→ダッシュ2本背負い戦法でいこう。

ビリー・カーンは小センベエで粘り、跳んできたらスライディングで倒す。いったん倒れたら起き上がりに一瞬待ってスライディングを再び狙おう。3回入れば気絶する。

アクセルはしゃがんで待ち、アッパーの空振りにC＋Dの攻撃を入れる。ローレンスはしゃがみ小キックで超スピードのジャンプ攻撃を誘って空中投げをしたり、立ち小パンチでジャンプさせ大スライディングを入れたりできる。もちろんその後は2本背負いだ。


ローレンスをくるくると空中投げで回そう。

超パワー、あれ？勝っちゃったよ

ビッグ・ベア

跳び蹴り４発当てれば勝ち。このパワーにはテリーも脱帽だ。

石井せんじ

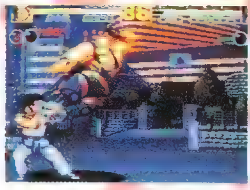
基本マスター・コース

ビッグ・ベアはチン・シンザンにひけをとらない笑えるキャラである。使えなさそうなキャラに見えるが、そのすさまじい破壊力と投げ間合いの広さは強力な武器だ。

大の跳び蹴りはとても強く、4発当てればもう勝ちだ。投げ間合いの広さは、必殺技で突っこんで来る相手をガードして投げたりできるという具合に威力を発揮する。

他のキャラではとてもできないような勝ち方をするのがビッグ・ベアの魅力だ。

基本戦法その1 ライン移動攻撃から投げ



こうなってしまえば次にな投げが待っている。さらに連続してはめろ！

異常に投げ間合いが広いため、ライン移動攻撃をガードさせてからつかつか歩いて投げることができる。奥行きのある面ほとんどに有効だ。

基本戦法その2 ジャイアントボム連発

レディ〜ゴ〜というかけ声と共に出すジャイアントボムは、跳び道具を貫通して体当たりをかますことができる。小パンチで連発して出すと、相手は身動きがとれずガンガン体力を削り取れるぞ。いったん倒してから出せば確実だ。

さあ、この2つの戦法をメインに戦っていってみよう。



敵は完全に石と化している。どんどん削りとってしまえ。

これではっちり！キャラ別対策

VS テリー・ボガード

ライン移動攻撃をガードさせて投げよう。一回倒したらジャイアントボム連打でもよい。



１回倒せばジャイアントボムの連打ではまる。

VS ビッグ・ベア

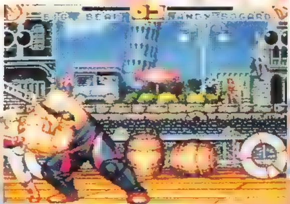
ライン移動攻撃で戦う。投げ返されることもあり、なかなかの強敵。

VS キム・カッファン

ジャイアントボム連打が実に有効。起き上がりにジャイアントボムを重ねる。

VS アンディ・ボガード

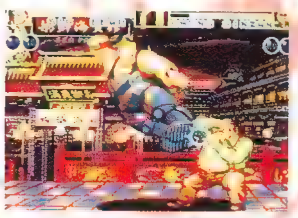
小のジャイアントボムを連発してガードさせまくろう。



アンディも石と化している。ここまでもっていけば勝ち。実に楽。

VS チン・シンザン

大足払いがぎりぎり当たる位置で出すとよくくらってくれる。ライン移動攻撃からの投げも有効。



A＋Bボタンで同時押しのライン移動攻撃からの投げがいい。

VS 不知火 舞

ライン移動攻撃からの投げで倒し、起き上がりにジャイアントボムを重ねる。ムササビの舞や必殺忍蜂はガードした後で投げることができる。

VS ジョー・ヒガシ

ライン移動からの投げが使える。いったん倒せばジャイアントボム連打もいける。

VS 山田 十平衛

ライン移動攻撃からの投げで倒し、起き上がりに大足払いがジャイアントボムが有効。



大足払いを置いておくといい。ジャイアントボムもはまれば勝ち。

VS ビリー・カーン



端で待ち、近づいたら左に投げる。その後はG・ボム連打。

立ちガードで待ち、棒高跳びアタック（低いジャンプ）で突っこんできたらガードして投げる。倒したら起き上がりにジャイアントボム連打だ。

VS アクセル・ホーク

近づいてきたときに、いきなり投げることも可能。左に投げてロープに押しつけて倒したら、ジャイアントボム連打ができる。それ以外の時はジャイアントボムは危険だ。モードが変わったら、しゃがみジャブを空振りしたところに大足払いを狙っていく。

VS ローレンス・ブラッド

立ち大キックの連打だけでパーフェクトも可能だ。ローレンスがまったく動かないようなら、連打速度をやや落としてみよう。



レバーを右に入れながら連打するとつかむ。

切れ味鋭いテコンドー

キム・カッファン

まじめ一筋のさわやかさんが行くアチョ〜アチョ〜

石井せんじ

基本マスター・コース

キム・カッファンはさわやかな好青年。技は切れ味鋭く、半月斬、飛燕斬という必殺技は美しいほどである。

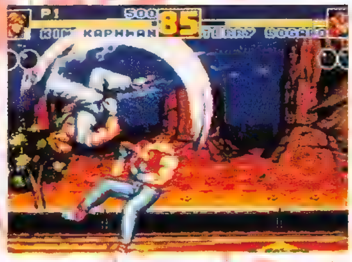
最初の8人はちと辛いかもしれないが、最後の四天王に対しては相当楽に倒すことができる。これが大きい。実にかっこいいキャラなので、ぜひあきらめずにやってほしいものだ。

どうしようもなくカッコイイ!!

あふれろ!いち押し最大パワー!!

基本戦法その1 セコセコ法

これは地道な戦法である。相手が近づいてきたら、小足払いやしゃがみ小パンチでけん制する。そしてジャンプや技を誘って小・大の飛燕斬をたたきこむのだ。セコイが確実な戦法だ。


ライジングタックルなどを足払いで誘って大飛燕斬だ。

基本戦法その2 起き上がりに半月斬

飛燕斬で倒したら、起き上がりに大の半月斬を重ねる。こうすれば、たとえ相手がガードしても小技1発分のダメージを与えることができる。半月斬がガードされたら、すぐ立ち小パンチを連打しよう。するとたいてい1発くらいは当たってくれる。


キムには大半月斬を重ねるだけでよい。


大飛翔脚はビッグ・ベアなどに有効だ。

そのほかに、ジャンプ中にレバーを下へ入れてDボタンで出す大飛翔脚がかなり使える。キャラによっては有効な戦法だ。

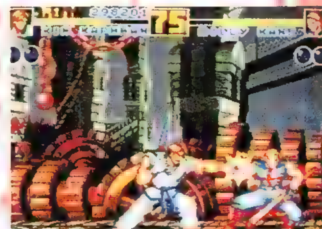
これでバッチリ!キャラ別対策

基本戦法のほかに、ライン移動攻撃をガードさせてから投げてしまう戦法がある。最初の8人すべてに有効だ。ビッグ・ベア、ローレンス・ブラッドには垂直ジャンプからの大飛翔脚で戦おう。この2人には決まりやすい。

キムは、起き上がりに半月斬を重ねればくらってくれる。不知火舞の必殺技は、ガードしてから小足払いを入れよう。十平衛には大の飛燕斬をガードさせた後、投げることができる。

ビリー・カーンには遠間から大の半月斬をガードさせて近づき、立ち小パンチで攻める。立ち小パンチは連打を少し甘くして、一歩ずつ歩いて間合をつめながら当てていこう。

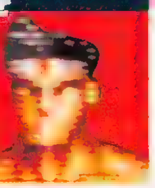
アクセルは、しゃがんで待ちアッパーの空振りにC+D攻撃を入れる。後は起き上がりにC+D攻撃を重ねておくだけでよい。


小パンチの連打で棒使いが倒せてしまう。

苦労したい奴ぁ俺についてこい
オレがジョー・ヒガシだ!!

ジョー・ヒガシ

基本コースとキャラ別対策を
一体にして
攻略法を伝授しよう!!



KAL

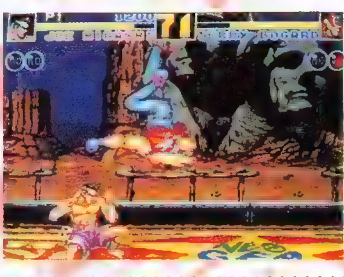
ムエタイの基本を伝授しよう!

ヒガシは全体を通じてつらい相手が多いが、大きくわけて3とおりの闘い方ができる。

ハリケーンアッパー!パターン

とにかくハリケーン・アッパーを連発して、相手が跳んできたらスライディングをする。細かい点は異なるが、テリー、ヒガシに対して使える。

テリーに対しては、あまり近いとライジングタックルで返されるので注意する。しかしライジングタックルをだす間合いを覚えてしまえば、確実にライジングタックルを誘えるので楽になる。そして落ちてきたところを投げだ。ライジングタックルをガードしてしまった場合はスライディング。ヒガシは跳び越してくることも多いので、近くなる大タイガーキックもたまに出すようにしよう。


近くで小足払いを出せば、必ずライジングタックルをすかる。そこを投げだ。

スライディング・パターン

スライディングをしまくる。舞、十平衛、に有効だ。舞に対しては歩いて近づきスライディング。すぐに歩いて近づきスライディング、の繰り返し。舞の起き上がりにC+Dのラインずらし攻撃を重ねておくのも有効だ。十平衛もほぼ同様だが、多少、立ち小パンチでセンベエを誘ってみる必要もある。離れた距離や、体力に余裕があればハリケーンアッパーを使ってもいい。


面白いように決まる。ビッグ・ベアのタックルはスライディングで返す。

立ち小キック連発パターン

一定の間合いで立ち小キックを連発する。キム、ビッグ・ベアに有効だ。こちらの立ち小キックが相手にあたるかあたらないかといった間合いで立ったまま小キック。すると相手はこちらのキックに反応して何か技を出そうとするのだが、その時にはちょうどキックをくらってくれる、という寸法だ。最初のうちはスタートの間合いより少し近づいた位置でレバーを前に入れながら小キックボタン連打でいいが、慣れてきたら目押しでいこう。そのほうが確実だからだ。

キムはタイガーキック連発だけでも倒せるぞ。


ただ連発するのではなく、距離をはかって出そう。

その他

アンディはしゃがんで待ち、近づいてきたら小足払いで昇龍弾を誘い、落ちてくるところを投げ。たまに昇龍弾ではなく、ジャンプ小パンチでくることもあるが、その場合は下を歩いてくぐって投げが入る。


ここで小足払い。飛翔拳モードになったらスライディングだ。

チンは、スタートしたらすぐにダッシュ(後ろにレバー2回)で下がり立ち小パンチ。画面の端と端くらい離れていれば挑発をしてくるので、そこに大スラッシュキックを入れる。体力が少なくなったらスライディングと大タイガーキックを使おう。

魅力がわかったか?

あまりにザーッと見てきたが、ヒガシの魅力がわかっただろうか? 基本を押さえよう。

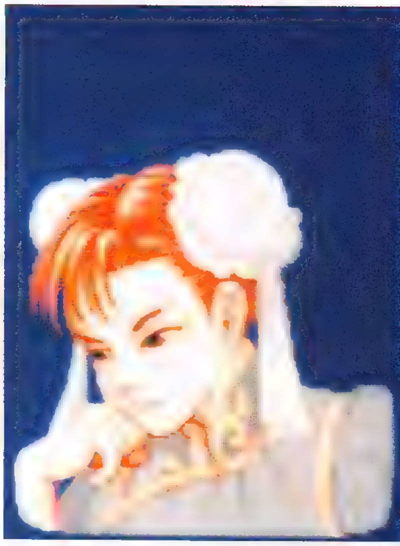
※申しわけありません。ゲーメスト2月号の餓狼伝説2のP.5とP.6の技の名前が入れ間違っていました。正しくは、写真の上から、キム・カッファン=半月斬、飛燕斬。山田十平衛=センベイ手裏剣、ダッシュ2本背負い、大いづな落とし。不知火舞=花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂。以上です。SNKさん、読者のみな様、すみませんでした。

今度の奴らは並じゃないぜ!!



バージョン3作目になるストⅡダッシュターボ。さまざまな変更点に気づいた人も多いだろう。細かいところも含めて、キャラ別に探ってみよう。

元「対戦3強」の一角がついに復活!
春麗



「撃つんですよ!!」

足の速さでは定評の春麗。ターボでは、みんな足がハイパー化して素早く動くようになり、スピードの利点という感は薄れてしまった。

しかし!!今度の彼女は一味ちがうぞ、なんとリュウ、ケン、サガットのように飛び道具が使えてしまうのだ!!

その名も**気功拳**。

技の出し方は、レバーを左→左下→下→右下→右と回して小、中、大、いずれかのパンチボタンを押す(右向き時)。

やり方はダルシムのヨガフレイムと同じだ。

ボタンの小、中、大でそれぞれ、速度を変えることができる。

では、ボタン別に使用例を挙げていこう。

●気功拳（小）…遅い弾。

その遅さはガイルのソニックブームに近いものがあり、ガイルのように、遅い気功拳を追ってからの中足払い、元キックなどの戦法がとれる。使用頻度高し。

●気功拳（中）…小と大の中間くらいの速さ。主に、中間・遠距離で使って相手を跳ばせ、こちらは登りの中キックで撃墜したりする戦法がいいだろう。

●気功拳（大）…結構速いので、遠距離か、中間距離でいきなり撃つとよい。

使いみちはいかに!?
新スピニングバードキック

ダッシュと明らかに違う点がいくつかあるので見てみよう。まず、技の出かかりだが今までは「コマンド入力完了から反転・上昇している間は無敵、足が開いてから攻撃判定発生」だったのが、ターボでは上昇している無敵時間中にも攻撃判定がついた。

これにより、たとえばこちらの起き上がりに密着されていたり、技を重ねられていても返しやすくなったわけだ。

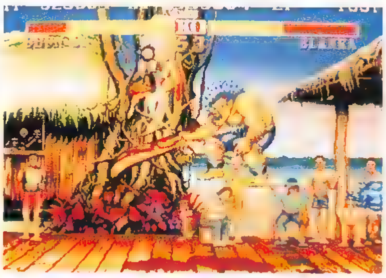
さらに、小のSBKは飛距離が短いため、すぐ落下して反撃態勢をとりやすい。もう一度SBKをやったり、着地百裂キック、投げなどが使える。あと、SBK自体、相手をピヨらせやすくなったようだ。

そして、ターボでは、まだあるぞ…たとえば、中キックの乗っかりなどは、行きは良い良い帰りは怖い（登り蹴りをくらうから）だった。この乗っかりのときレバーを下で溜めておき、落ちぎわに空中でレバー上＋キックを押してみよう。なんと乗っかりの後、空中スピニングバードキックで逃げていくではありませんか。いやー、これは便利だね。

地上にいても、この空中SBKはできるぞ。いつも通り溜めて、レバー斜め上（相手のいるほう）＋コマンド受け付け時間中にキックボタンで、高いSBKになる。実は、地上スレスレの低いSBKもできるという話も…自分で調べてみよう。

このほか、通常攻撃も当たり判定がかわったものがいくつかある。これも各自で調査してほしい（元キックが長くなってたり、ビンタがバイソンのダッシュ攻撃に強くなっていたり、遠距離の立ち大キックの攻撃判定が大きくなってたり…）。

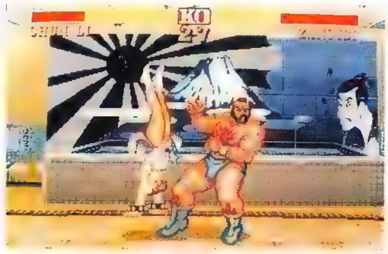
（FRS-N.O㊝）



気功拳で跳ばせて撃墜〜♡



「やっ!!」いいねえ、飛び道具。



上昇中でも攻撃が当たる。



「これで乗っかりの落ちぎわも安心」（春麗：談）

どうしようもなくカッコイイ!!
あふれろ！いち押し最大パワー!!

もうトロい奴とは言わせない E・本田



苦難を乗り越えて明日は勝つ！

E・本田といえば、移動速度が遅く、パワーだけ、という考えがストⅡ、Ⅱダッシュのころはあった。だがしかし、ターボの本田は速い!!ジャンプも速い!!パワーで押せ押せエドモンド。

変更点 強いところ、弱いところ

では、新必殺技の紹介だ。

●スーパー百貫落とし



まず、「スーパースモウプレス」で急上昇。

レバー下でためて上と同時にキックボタン（小中大）。

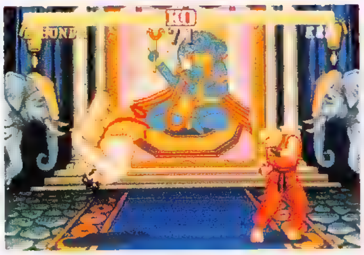
この技はフライングスモウプレスの態勢から、画面上を少し前に出ながら急上昇する。さらに降りぎわには百貫落としの態勢になり下降してくる。

地上にいる敵にまともに当たれば2発入る。空中の敵に対してもそこそこ使えるぞ。

ただし、空振りしてしまい敵に当たらなかった場合は無防備なので連発はひかえよう。

●スーパー頭突き

この技で今回変わったのは、小の頭突き。小の頭突きは飛距離がストⅡダッシュに比べて2分の1くらいに短くなったのだ。これで小の頭突きフェイントということも？しかし、着地のスキは前とあまり変わってないためにあっさりやられてしまいそうだ。



さらに、「スーパー百貫落とし」で急下降。

●今回の四股蹴り

今回の四股蹴りは、はっきりいって弱ーくなっちまいました。コンピュータケンの大跳び蹴りさえも返せずにくらってしまうというひどさ。

私はちと残念です。

●百裂張り手

処理速度が速くなったため、全体のスピードがあがり、コマンドの受け付け時間までもが短くなった。

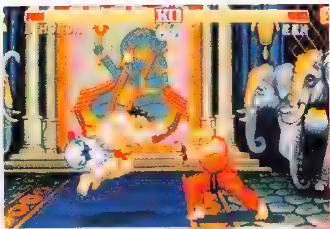
大の百裂張り手は出しにくい。無理すれば出せるが、それほどムキにならないと出すことすら難しい。

スーパー頭突きのコマンドも早めに入力すること。

足の遅さを克服して、多彩な攻めを見せることができるか？本田！　（R－K君）

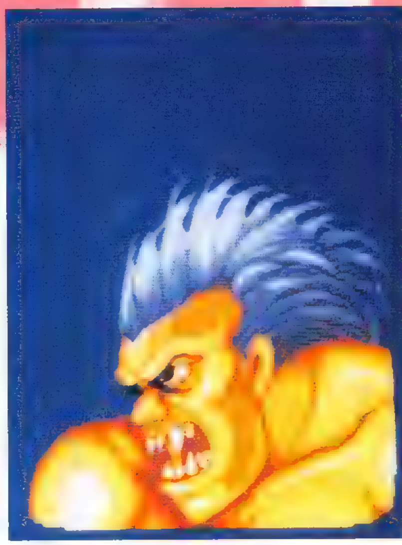


よおーし！ドンピシャだ。



はずしてしまうと…あらら攻撃のマトに。

空高く舞え!!野性の力 ブランカ



ターボにおけるブランカの位置

ストⅡ、ストⅡダッシュと見てきた人にとって、ターボにおけるブランカはどのような存在なのか？

はっきりいって、同じだ。処理速度が速くなっているターボでは、ブランカは扱いやすいので練習用キャラとしては最適だ。

こんなに変わったブランカ 強いところ、弱いところ

新必殺技を含めて、細かい技の変更点を紹介しよう。

新必殺技

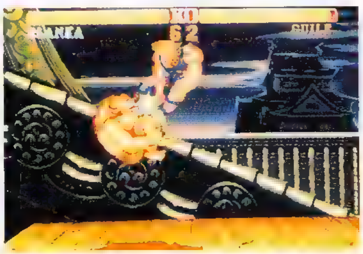
バーチカル・ローリング…

レバー下にため、上と同時にキックボタン（小中大）。

この新技バーチカル・ローリング（通称V・R）は、通常のローリングアタックが斜め上方に出るものと考えてよい。対空兵器になるが、技自体の強さは普通のローリングなので、ジャンプキックなどで返される場合も多い。

●今回ののびーるパンチ

今回ののびーるパンチはさらに前回よりも弱くなった感がある。ウエイトの分だけ出すタイミングが難しくなっているのだ。慣れてしまえばぜんぜん気にならないのだろうか。対コンピュータ戦においては、ザンギエフに大足を合わされることもしばしば。



空高く舞い上がれ！着地にスキが大きいぞ！

●3段攻撃

3段は、もちろんある。今までと同じものがそのまま使える。ただし、タイミングが前とは全く変わってしまったので、むずかしくなった。対コンピュータ戦では返されてしまうことが多い。しかし慣れればできるようになる。

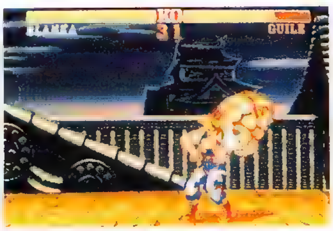
●電撃

ウエイトが短くなった分、コマンド受け付け時間も短くなった。大の電撃は出しにくいぞ！ローリングも当然受け付けが短いので出にくいぞ。これも注意するのだ。

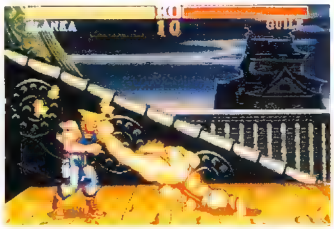
とにかく習うより慣れろ！V・Rを自在に使いこなす日も近い!?　（R－K君）



個人的には好きな技なのだが……



ダッシュのように大電撃は出なーいよん。



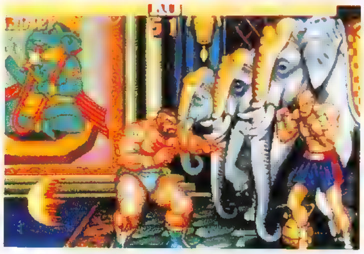
3段のタイミングがシビア。CPU強し。

ザンギエフ
今までのストレスは解消できるか





全国のザンギマスター諸君、私たちの願いがついに天に届いたのだー



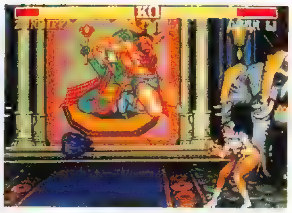
強タイガーがまだあそこにあるのに、ラリアットはすでに終了。

ザンギエフ再びパワーUP！

まず、ザンギにまた新しい必殺技が加わった。その名も**「ハイスピードダブルラリアット」**である。出しかたはいたって簡単、キック・ボタン3つを同時に押せばよい。普通のダブルラリアットとの違いは、第一にラリアットの回転がはやく約2秒弱で回転が終わる。

第二に足元の判定がまったくなくなる。よって敵の足払いが当たらず、なんとサガットのグランドタイガーショットも抜けることができる（うれしいよ〜うるうる）。

第三に上半身の攻撃判定が小さく、やられ判定が大きい。また、敵の立ちパンチなど上段の攻撃にはほとんど負けてしまう。一応、飛び道具は抜けられるが、サガットの上タイガーは抜けられない。あと、本田のスーパー頭突きをひきつけて返そうとしても、ほとんど返すことが難しい。



やっぱ、近距離から飛び込むときはこの技がいいな（ちょっと個人的？）。



さあ、これは小キックか大キックか、ガードするまでわからないよ〜！

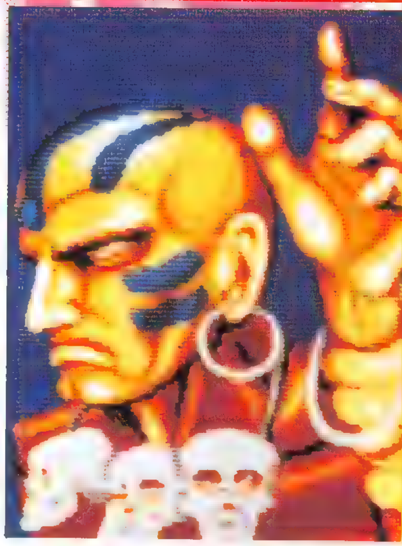
通常技にも多少の変更があり！

といっても変更点は1つ、それは斜めジャンプ小キックが中や大と同じグラフィックのドロップキックとなった。以前のダブルニードロップ（ひざ蹴り）を出すには、ジャンプしたあとレバーを下にいれたまま小キックで出すことができる（大パンチのボディプレスと同じ出し方である）。この小のドロップキックは下方に強く、ダッシュのヒザ蹴りのリーチが伸びたようなものと考えてもらいたい。

この小ドロップキックの有効な使い方のひとつとして、ザンギ対ザンギで大のキックと小のキックを使いわけして、スクリューのタイミングを読ませにくくすることができる。しかし、ラリアットで簡単に返されてしまうので、あまり多用するのはお勧めできない。

あと、全体的にスピードがはやくなっているので、スクリューのレバーを回すのを気持ちはやめにしなくてはいけない。 （いなりん）

ダルシム
ついに魔法にも手を出した！



「消えるんですよ!!」

ストⅡダッシュのときはパワーダウンが目立った（とはいえすぐドリなどの強い面もあったけど）ダルシムだが、このターボで再びパワーアップしたのだ。その大きな理由の1つが**「ヨガ・テレポート」**だ。これは、「ヨガ」の声を残して画面上から消えて、コマンドによって指定した点へワープするというものだ。奇襲、または端に追いつめられたときの脱出などに使える。

出し方はかなり特殊だ。

- ●→↓↘＋パンチボタン3つ（敵の後ろで敵に近い位置）
- ●→↓↘＋キックボタン3つ（敵の後ろで敵に遠い位置）
- ●←↓↙＋パンチボタン3つ（敵の前で敵に近い位置）
- ●←↓↙＋キックボタン3つ（敵の前で敵に遠い位置）

昇龍＋ラリアットか逆昇龍＋ラリアットということになるが、昇龍拳とかよりも少し入力がシビアなので注意しよう。



うお〜、なんだこれは！でも出現時に少しスキがあるよ。

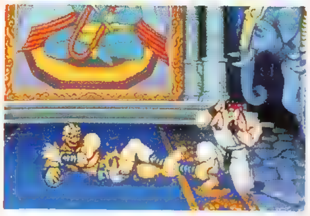
速いことはいいことだ

ダルシムのほかのいい点は、とにかく速いということだ。これはほかのキャラも同じだが、ダルシムは元が元だけに、実に扱いやすいスピードになっているのだ。

また、スライディングやすぐドリのあとのスキが、スピードアップしたことを考慮しても小さい（気がする）ので、大スラをガードされたりしても意外に反撃をくらわない。

ただ、バランス調整のためだと思うが、しゃがみパンチにサガットのアッパーカットが当たったり、スピードアップのために、バイソンなどに追いつめられると何していいかわからない、など不利になった面もある。あ、もちろん空中で攻撃が入ってしまうというあのバグはないのでご安心を。

ダルシム自体はかなり強くなったと思うんで、ちょっとこれ使ってみるといいんじゃないかな。



ガシーッとくいこんでもけっこう気楽なのさ。



頂点を狙え。



ちょっとこれどうすんの？

どうしようもなくカッコイイ!!

あふれろ!いち押し最大パワー!!



殺人狂団〇ギー教

リュウ・ケンの変更点は一つといっていい。空中で好きに竜巻が出せるのだ。登りだろうが下りだろうが、技を出す前だろうが後だろうが、たとえ小キックを出し放し状態だろうが出てしまう。出し方はいままでと同じだ。一つ注意するのは、バックジャンプしたときは後ろに出ること。これは主に逃げに使うことになりそうだ。

この技はうまく使えば相当使えるだろう。登り蹴り竜巻で当て逃げも可能だし、高い打点で技が当たった瞬間に出せば連続技にもなる。ほとんどサ〇だねこりゃ。

その他の変更点は…

空中竜巻以外では特に変更点は見当たらない。起き上がり昇龍はスピードのわりにはけっこう出やすいとか、回し蹴りにキャンセルをかけやすくなったなど…。回し蹴り自体強くなったという噂もあるが…。



逃げろ〜い！ほとんど〇ピー版の世界



お手軽に回し蹴り波動が出せるぜ。



変更点はないが…

ガイルの大きな変更点はない。ということは、当然強いのだ。しかも、ニーバズーカのスキが小さくなっていたり、スピードアップのための操作性の向上もあいまって、前と変わらず「ガイルは強い」という印象を受ける。

ただ立ち小キック連打にダルが攻撃を合わせたり（相撃ちだけど）されやすくなっている点に注意。しかし、それがどうした。そのようなものがあったとてガイルは強いのだ。

強さも変わらず…

ストII、ストIIダッシュともに最強グループの一人であったガイル。う〜ん、変わってないだけに書くことがなくなってきた。まぁ、今までガイルを使ってた人はそのままガイルでいいんではないでしょうか。

ただサマーソルトのスキが大きくなったので注意（小サマーでも余裕で投げられる）。



これでバズーカも心おきなく使えるね（でも意味ないか）。



ガイル再び最強か？



ガンガン攻めまくれ！

バイソンの攻撃はとにかく速くて反応しづらかったが、ターボになってそれがますます顕著になった。ターン、ダッシュ、足払いなど、無作為にガンガンやってるだけでけっこういける。もちろん龍竜やサマーには注意。

バイソンの一番の変更点は、ターンパンチの出しぎわが無敵になったことだ。これにより、「はどーガシ、はどーガシ、はどースリーパン」てなことも可能になったのだ。

端に追いつめろ！

また、しゃがみの大キックもスキが小さくなって反撃をくらいにくいので、近くでブンブンやってるだけでも相当嫌がられるぞ。

とにかく今まで以上に猪突猛進で攻めまくろう。

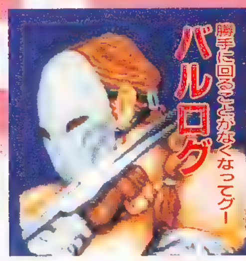
バイソンの必殺技は元々スピーディで見切られにくかったのがさらに速くなったというのは脅威だ。ベガにも結構いけるぞ。ガイルは辛いけど。



これが気持ちいいーんだ。



攻めて攻めて攻めて…カウンターをくらわないように。



使いこなせるかが問題

大きな変更点として、バック転の出し方が変わったことが挙げられる。今までのようにレバー2回ではなく、パンチボタン3つの同時押しになった。これでグルングルンなっちゃって「あーあ」ってことはなくなった。こりゃ安心。

不利になった面もある。大スライディングが短くなったのだ（滑る距離）。

まー、そのへんがいろいろ変わったからといってもダッシュとの大きな差は感じられない。それよりも速いのだ！ダッシュのときでさえあんなに速かったのにさらにウェイトがはずれたので、今までバルログを使ってた人でも慣れるのに時間がかかるだろう。

強さは未知

ダッシュのときも強いのか弱いのかよくわからなかったバルログ。ターボではどのへんに位置するのだろうか。ローリングの溜め時間が大だと長くなったようなので注意。



う〜ん、これが勝手に出ないってのはいいね。



ズシャー、あれ？って感じで止まってしまう。



サガット修業怠るの巻

白パンで装いも新たに再登場したサガットだが、これも大きな変更点はないようだ。目立つのはタイガークラッシュ。小、中、大の違いが前よりもハッキリするようになった。あと、タイガーショット後のやられ判定が小さくなったような気がする（こっちは気のせいかもしんない）。

また、不利な面としては、跳び蹴り（大）が短くなった点がある。「はどーピョンスカッ」ということがけっこうある。でもまぁ、あの足は長過ぎたからねえ。足払いももしかして短くなっているかも。

サガットまたダメかっ?の巻

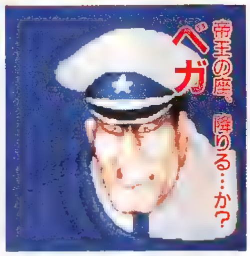
やはりアッパーカットやタイガーショットがあるだけに強いことは強いだろうが最強を狙うとなると…うーん、どうでしょうねえ。アッパーカットのひきつけが前より難しくなったのが難。しかし攻撃力はやはり高いので相撃ち〇Kだ。



差がついたクラッシュ。使い分けは必要だろうか。



スカッ！あれ〜え？



弱さが光るベガ

全キャラ中、もっとも弱体化が目立つのがこのベガだろう。ざっと挙げてみよう。

●ダブルニーを当てた後、連続で入る技はない。
●サイコ投げは基本的に投げ返されることが多い。
●足が短くなった（特に立ち蹴り…中は短く、大は遅い）
●ダブルニーはめはバックジャンプで抜けられる。
●しゃがみ大パンチが弱い（げろ弱。竜巻はもちろん、リュウの跳び蹴りとかもムリ）。

こんなもんかな。逆に強くなったところは…ち、ちょっと思いつかないなぁ。

でも…

ベガはやっぱり強い。かつてほどの猛威は奮わないだろうが、ヘッドプレスもあるし、ダブルニーそのものは強い。ベガ好きだけど嫌われれるから…という理由で敬遠してた人、このさいベガマスターになってみないか。

（C-LAN）



ゴー！でもこのあとはフン！だ。



おー、逃げられるねえ。こりゃいい。



VIDEO SYSTEM
夢・ファンタスティックプレイ
乞御期待!!
「タオ体道」すなわち、
蘇婆訶!
道(タオ)を究めた者だけに与えられる
伝説の武術(タオ体道)の奥義とは?
南米アマゾンの密林にくりひろげられる
世界最強の武術者8人の戦い!
タオは開かれ、タイドーは輝く!
Ta·o
Taido
TM
Ta·o Taido
8人の武術家によるアクションゲームの決定版
①1レバー(キャラクターの動き)と2ボタン(パンチ&キック)が基本操作。
さらに、レバーとボタンの組み合わせから生まれる多彩な必殺技!攻撃は無限だ!
②筐体2台結合により、最多4人同時プレイも可能。



FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
F-1第2弾!
FOCA
フジテレビ OFFICIAL
コース幅やマシンを大きくし、
走りのクオリティもアップ!
公式F-1 GPシミュレーション
'92 F-1GPの最新データによる
バージョン・アップのF-1ワールド
F-1 GRAND PRIX Part II
2つのモードから選べるF-1バトル
1. ワールドモード
全16のグランプリコースが4つのグループに分けられています。
そのうち1つのグループをチョイス!
一定タイム内に入賞すると、自動的に次のコースがプレイ可能。
全4戦をクリアすると栄光のエンディング!
周回数は、クオリファイ1周+決勝3周の計4周。
そして第4戦の決勝は4周のアタック!
2. フリーランモード
全16のグランプリコースから1コースをチョイス。
一定タイム内に6位以内でラップできれば入賞。
全く新しいオーバーテイクボタン
1レース3回まで使える「オーバーテイクボタン」。
一定時間エンジン性能をアップさせ急加速!
バトルはさらに加熱する!
ドライブ・テクも華麗に! 2方向レバーと、アクセル・ブレーキ・オーバーテイクの3ボタンで操作性は抜群!
ウイリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンのビッグ4に、ベンチュリーとフットワーク、計6台の中から君の1台を選んで、アタック!
ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1992.

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

3 No.86 March 1993

やりました。餓狼2の3連戦。僕たちは闘いぬきました。とても苦しい闘いでしたが、みなさんの熱い声援のおかけでがんばることができました。トッホッホ。関西パワーはやっぱりスゴイのでした。来月はくわしい記事をのせるので乞うご期待。



どうしようもなくカッコイイ!! あふれろ!いち押し最大パワー!!

俺はトコトン受けて立つ!! 勝負あったぜ!! 攻略気合弾!!

NEW GAME PATROL

真面目に追求! コピー基板問題を考える

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内

ゲーメスト3月号

表紙:「餓狼伝説2」©SNK イラストby藤原ひさし/表紙写真:「グリッドシーカ」©タイトー

敵将・曹操、うちとったりー!!

天地を喰らう

～赤壁の戦い～

今月は打倒曹操までを攻略。8面がつらいが、クリアは目前、気合を入れていこう!!

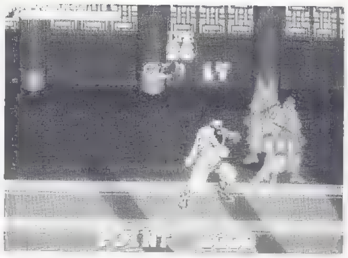
担当:FRS-N,O

2ndボーナスステージ

木人を20体、20秒以内に倒す。木人は上から落ちてくるが、毎回、同じパターンだ。

木人の落下地点にいるとふっとばされてしまうので気をつけよう。また、木人は一定タイムで走り去ってしまう。

時間内に、全員倒せばパーフェクトボーナスが入る。

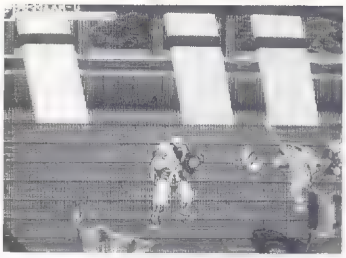


毎回、落ちてくる木人をパターンを覚えて、ぶつかられて吹きとばされないようにしよう。

ラウンド7 赤壁の戦い

（戦艦の甲板をシーン1とする）

●登場キャラクター…
張、晏、楊、李、呂、林



ここの箱は武器、得点アイテムしか入ってない。ノーダメージを心がけよう。

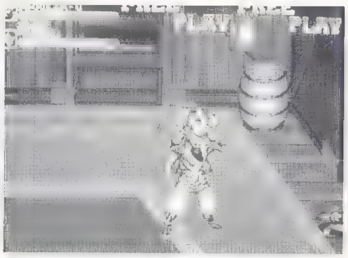
弓ザコの、呂や林が途中から出てくるが、こいつらが出現時に射る弓矢に気をつければ、後はザコだけなので特に問題はないだろう。

右上のほうに置かれている箱は得点アイテムばかりで体力回復アイテムはないので、ダメージを受けないように。

（戦艦の内部をシーン2とする）

●登場キャラクター…
李、忽、干、馬、董、虎、焦、竜、許

左上に武器が入っているが、関羽は取る必要なし。ここは通称「忍者部屋」といわれており、李や馬を除いて全員が忍者系の敵だ。彼らは動きが速いので、自分の後方に回りこまれやすい。連続技～投げを駆使して、一方向にまとめるようにしよう。

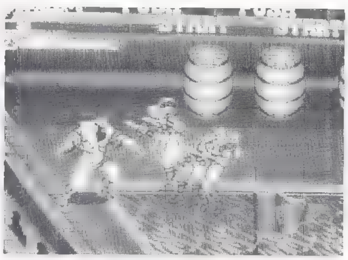


ときどき、ここの壺の中に魚が入っていることがある（あまりアテにしては×）。

乗りうつった炎上している戦艦の甲板をシーン3とする

●登場キャラクター…
黄、尚、徐、呂、林、挙

ここはナイフザコ地帯だ。出現時は、バラバラに走ってくるので、スタート地点を背負って闘うようにしよう。



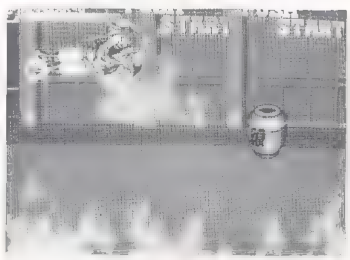
このように背景を背負ってナイフ使いを後方に回りこまれないようにしよう。

（炎上した戦艦の内部をシーン4とする）

●登場キャラクター…
趙熊、鉄針、肥肥、趙触、趙明、孟、宋

ここにきたら、写真⑤の地点をジャンプキックしよう。すると隠し宝箱が現れ「聖剣」を取ることができる。これを持ってスクロールして闘おう。威力はかなり強い。剣は、ボタン連打で、常に振り続けるようにしたほうが強力。





ここをジャンプキックすると、バシッと音がして聖剣がでてくる（写真⑤）。



ファイナルファイトとちがい、剣は敵がいなくても振りつづけよう。

ラウンド7ボス 張遼

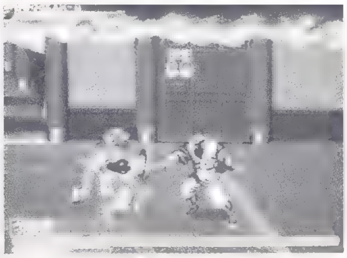
対張遼戦の最も有効な攻略法は、前シーンの聖剣をここまで持ってくることだ。

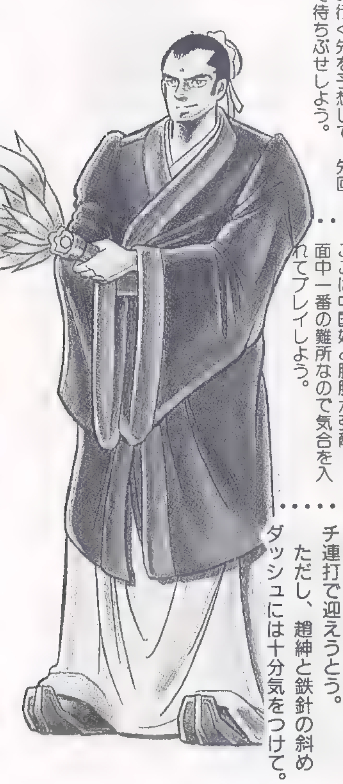
聖剣を持って左右に剣を振り、忍者ともども張遼をザクザク斬りつけていくだけで勝ててしまう。

それでも、張遼は足が速い（常に走っている）ので、彼が画面外にいるときは、どこから走ってくるかを考えて、自分も軸を上下にずらして対応できるようにしよう。

さて、聖剣を持っていないときの対処法だが、張遼の走るラインを見極め、その先でパンチ連打して待つ、という戦法が有効だ。

うまくパンチにかかったら、連続技～投げパターンに持ちこむ。また、彼と同ライン上にいるとナイフ連射を、起き上がりに近づくとメガクラッシュをしてくるので注意!!


張遼の行く先を予想して、先回りして待ちぶせしよう。



ラウンド8 赤壁の戦い二

（丸太橋をシーン1とする）

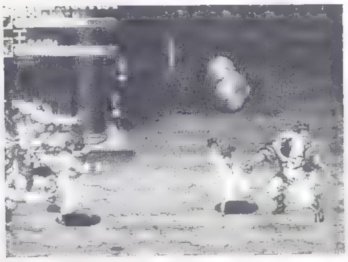
●登場キャラクター…
馬、呂、肥肥、徐、宋、楊、張、晏、李、干

さあ、天地を喰らうII最大最難関面の登場だ。え?何が難しいって?今までは難しいところの前後には必ず体力が大幅に回復する食糧が置いてあったが、この面は食糧に頼れないのだ!!よって、このザコしかいないようなところもノーダメージで進むように。

（建物の入り口までをシーン2とする）

●登場キャラクター…
挙、黄、尚、王、紫、呂、肥肥、黄（女）鍾、干、[illegible]、李、林

木箱の前でナイフザコ3人がたむろしている。余計なダメージは受けられない面なので手堅くパンチ連打で行こう。


ここは中国娘と肥肥が強敵。8面中一番の難所なので気合を入れてプレイしよう。

つぎに、中国娘3人衆のいるところだが、ここは肥肥らもいて難しいところなので、無理に連続技～投げを狙わずに、蹴りで攻めて、危険なまねは避けよう。女はつかんですぐポイ、というのも意外に使える。とにかく安全第一だ。

落石は画面一番下でちょっとずつスクロールさせていけば当たらない。

建物の入り口と左側から、弓ザコが現れるので、画面一番上か一番下のラインで闘うようにするといいだろう。

（建物の内部をシーン3-1とする）

●登場キャラクター…
晏、李、干、尚、挙、黄、季、呂、林、陳、鉄針、孟、趙紳

橋の下に蓮の花が咲いている場所だ。この橋は狭いのであえて自分から攻撃に行かずに、一段下のラインで待ってパンチ連打するようにしよう。

少し広い通路に出たら、ナイフザコがいる。ここでの連続技～投げはタブーである。パンチからつかんで持ち上げた無防備のところを「グサッ」というオチが待っているからね。

再び通路を下るときに趙紳、鉄針、孟が下から出てくる。ここは縦に広いことを利用して、敵より上段で待ち、パンチ連打で迎えうとう。

ただし、趙紳と鉄針の斜めダッシュには十分気をつけて。

（大男ラッシュをシーン3-2とする）

●登場キャラクター…
趙紳、趙触、趙明、趙鍾、趙熊

体力回復のペキンダックが置いてあるが、ちょっと待った、ここから少し進むと、落石があるからだ。落石は先ほどと同様、画面一番下を少しずつ進むようにしよう。

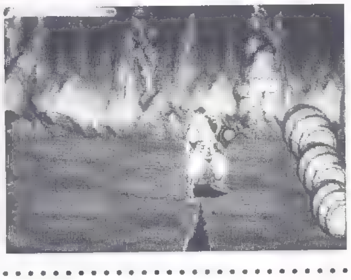
さて、落石をやりすごすと大男ラッシュだ。基本はいままでと変わりなく、急な角度の突進は素直によける、敵が密集していたら投げは使わず蹴りで倒す、背後に回りこまれたら連続技～投げでまとめる、といった闘い方をしよう。


このように敵が集まっているときは、連続技～投げよりむしろ、蹴りのほうがいいぞ。

（地下の鍾乳洞をシーン3-3とする）

●登場キャラクター…
何、華、倕、呂、虎、焦、董、竜

始まってすぐ、タルが3つ転がってくる。中央のは、食糧が出ることがあるので（体力得点アイテムだが…）必ず壊そう。ここも結構嫌な敵が多いが、女と忍者優先に攻める。画面が右へスクロールすると右上のタルに肉が。ヤバくなったらすぐ取りに行け。


3つ転がってくるこのタルの中央に、ごくまれに魚が入っていることがある。



この面最後の体力回復がここの肉だ。取った時点で体力フルになるのがベストだが…。

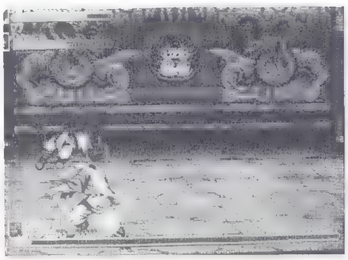
ラウンド8ボス 徐晃

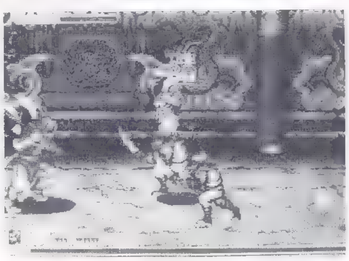
徐晃は馬から降ろすことが先決だ。2面ボス夏侯惇と違って、攻撃をワンセット入れれば馬から落とすことができる。そこでスクロールして馬消し…といきたいが、残念ながらスクロールの具合からここでは馬消しができない。

馬から降ろしたら、5面ボス淳于導同様に上か下で待ち、連続技～投げを狙う。

実は、このフィールド右上に隠し宝箱があり、中身は空箱か数種類の剣のどれかが入っている。


攻撃をワンセット入れれば、落馬させることができる（横から近づいて）。


忍者を優先に[illegible]うほうが、ダメージをくらいにくいと思う。


馬から落としたら、5面ボス淳于導のように、超ラインずらし→待ち→パンチ～投げで。

ラウンド9 華容道

（最初のせまい道をシーン1とする）

●登場キャラクター…？

一番下のラインに隠しがある。パンチボタンで拾おう。

なお、ここでは、ある生物が出現することがある。君は見ることが出来るかな？

（落ちてくる岩までをシーン2-1とする）

●登場キャラクター…尚、楊、鉄針、張、李、林

柵がちょうどいい具合にあるので、最大限に利用しよう。

このフィールドの画面左上には隠し宝箱があり、天地IIには最強のアイテム、草薙の剣が入っている（威力のほどは、見てのお楽しみ♡）。はっきり言ってこの剣さえあれば、シーン2-4手前まで楽勝!!

ただ、このシーン直後に落石がある。ここも他の落石同様、画面最下段を少しずつスクロールさせれば大丈夫。



最強の剣、草薙はここにある。まず、ここのフィールドの敵を全滅させてから取るといい。

（壊せる柵までをシーン2-2とする）

●登場キャラクター…挙、呂、林、徐、虎、李、干、忽、晏

草薙の剣があれば全く問題なし。ノーダメージ当然のボーナスステージだ。

もし剣がなくても、あわてずに手堅くパンチ連打で攻撃しよう。

ザコといえども、ここは最終面。少しでも気を抜くとダメージは大きいぞ。

（横たわった大木までをシーン2-3とする）

●登場キャラクター…黄、挙、尚

草薙の剣を使えるのはこのシーンまで。

固定敵としてのナイフザコはここが最後。上方には肉（これも固定としては最後）が置いてあるぞ。



泣いても笑ってもここがラストの体力回復。

（破壊された橋をシーン2-4とする）

●登場キャラクター…趙熊、趙明、趙触

壊れた橋を進むと、右から趙紳が突進してくるのでパンチで止め、そのまま連続技～投げで左へ投げる。そうすると3人まとまるので、あとは通常の連続技で攻めよう。



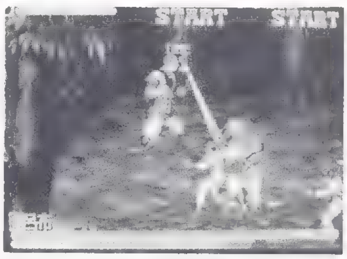
最初に右からくる大男を連続技～投げで左へ投げつける。

（ボスシーン手前までをシーン2-5とする）

●登場キャラクター…張、李、馬、楊、干、晏、李、鍾

水中から陸へ上がって最後の最後にザコラッシュ。こんなところでダメージをくらってちゃ駄目だゾ!!

ラウンド9ボス 呂布



大幅にラインを縦にずらしておいて呂布が縦に歩いてくるのを待つ。

呂布のセリフが終わって戦闘態勢に入ったら、まず中国娘3人を狙う。この3人は連続技～投げでも、他の中国娘や呂布を巻きこんでの連続技の蹴りを当てて行ってもいい。

呂布に対する攻め方はこうだ。

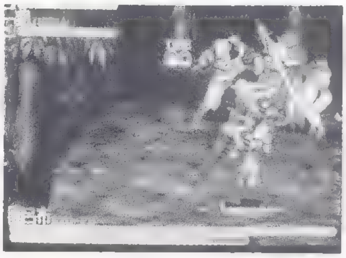
まず、大幅に縦軸をずらす。うまくこの状態に持っていったら、呂布の真上か真下に行く。すると呂布は縦に近づいてくる。そこをパンチ連打で待って連続技～投げ。

呂布は、長い放浪生活のため鎧が劣化して防御力が低い、という設定のため、こちらの攻撃に対して、かなりのダメージを与えられる。

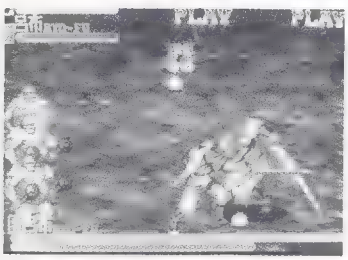
ザコに大男が出てきたら、剣を拾う。呂布とは剣を取っても同じ闘い方で。真上か真下で待って、3回斬ったらすぐ逃げ…のくりかえしだ。



※呂布を、真上か真下に歩かせるような位置で待つのがコツだ。



Aパンチ連打から投げて、すぐまた、ラインを大幅にずらして待とう。



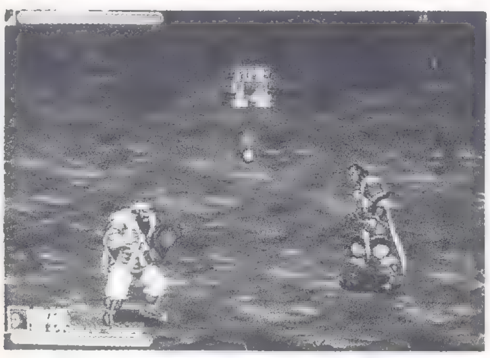
B剣を持っているならば、呂布が近づいてきたところを3回斬って逃げる。

最終面 曹操

曹操を生かすか倒すか、倒すにしても、時間内で倒せた場合、倒せなかった場合とでエンディングが変化する。

曹操の攻撃は爆弾。しかしこちらが受けるダメージは1～2ドット…。とはいえ、タイムに余裕はないぞ!!遊んでないでとっとと倒しちゃえ。





曹操に負けることはないが、タイムオーバーに注意しよう!!

おつかれ様!!

と、いうわけで、天地II関羽を使っての攻略は一通り終わりました。長かったですがみなさんはどうですか？一コインクリアできたかな？

天地を喰らうII

前半面ボス徹底攻略の巻

ボスとザコをどう分けるかがポイントだ!

石井せんじ



STAGE1

黄忠以外の3人は、普通に連続技でなぐり続けるのがよい。つかもうとすると空中で回転キックが来るので無理につかむのは危険だ。

一番確実なのは、画面の右端に李典を追いやってしまいパンチ連打するのがよい。中途半端に距離を離すと、棒高跳びアタックが来てしまう。

黄忠の場合は、馬で戦った方が楽だ。片方に敵を全部まとめ、真空剣操作で出る火矢を撃つといい。みんなまとめて燃え上がってくれる。

火計を使うときはボスをひきつけると2回当てられるぞ。李典は1面のボスのくせに遠くから攻撃してくるので注意しよう。



画面外に追いやってしまうのが楽だ。



火計はボスをひきつけると2回当たる。



真空剣の矢だけ撃っていても強い。

STAGE2

ボスの手前で弓矢兵が2人出てくる。彼らは肉まんを出してくれることが多いので、倒すときにボス戦で肉まんを拾える場所で倒しておく。

夏侯惇は馬に乗って登場するが、まずは馬から降ろさないといけない。馬タックルが非常に強力だからだ。

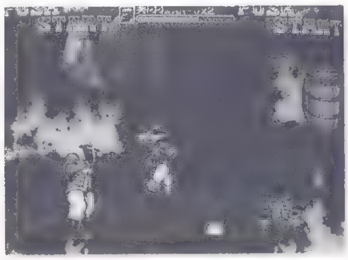
馬から降ろすには、ザコ兵士を投げつけるのが確実。1セット連続でなぐっても降ろせることがある。馬から降ろしたら、馬に乗り馬を画面の端まで連れていこう。そして馬から降り、逆方向へ急いで馬をスクロールアウトする。戻る最中、ザコにあまりくらわないように注意しよう。

馬を画面外に消したら、一定時間画面をスクロールさせないように粘ろう。そうすればボスは馬に乗れず、そのうち馬は走って逃げていってしまう。

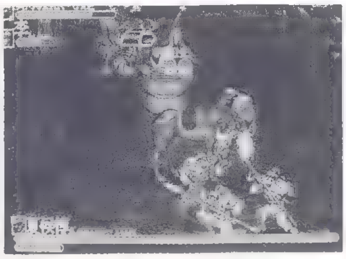
その後は、ボスと戦いながらもザコを倒していく。すると、弓矢兵が2人出てくるはずだ。そうしたら、弓矢兵を優先して倒そう。

さて、その時点でボスの夏侯惇と、ザコ兵士2~3人が残ったと思う。そうしたら、できるだけこのザコ兵士を倒さないように戦おう。この兵士は全員倒さなければ、次のザコ集団は出現しない。一人だけ残して戦えばボスと楽に戦えるだろう。このザコを全部倒してしまうと、ナイフ部隊が出現して一気に苦しくなる。

ボスに対しては、ずらして連続技を入れるか、つかんでからつかみ技を入れて投げる。ザコ兵士のいない方に投げて、ボスとザコを分けよう。



まんじゅうをボス戦で取れるところに残しておく。



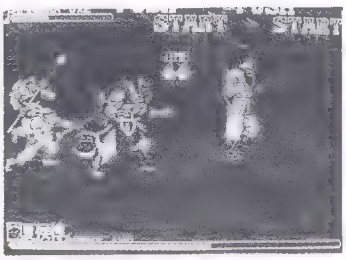
ザコを投げつけて馬から降ろす。



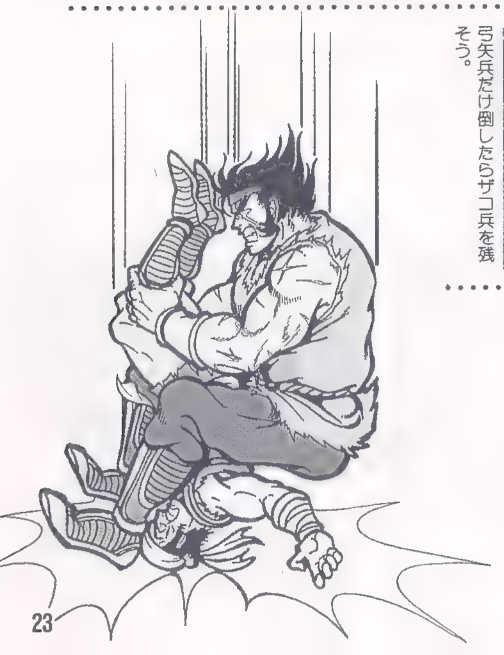
画面の端まで馬をはこんで行って降りよう。



弓矢兵が出てくるまでザコを殺しまくる。



弓矢兵だけ倒したらザコ兵を残そう。





STAGE3

許褚は出現直後、左へ向かってローリングアタックをしてくる。このとき、急いで近づけば連続技を1セット入れられる。

このステージでは、ボスとザコとを分けて戦うのがよい。ボスは跳び回るので、とりあえずザコを片側にまとめることが大切。このステージはフィールドが左右に広いので、タックル移動の速いキャラは急いで逃げるだけでザコをまとめられる。

ザコをまとめたら、ボスをザコのいないほうに投げて戦おう。連続技→投げが確実だ。

火計は最初のうちは温存しておき、弓矢兵などの強敵が出現した時に使うといい。



ザコを片方にまとめ、ボスは別のほうに分ける。



火計は弓矢兵が出たときに使おう。

劉備暗殺

このラウンドは女暗殺部隊の3人を倒すとクリアとなる。美美を一番最後に倒すと通常より8000点高い、2万点がもらえる。

黄忠以外は、ここは画面外にすべての敵を追いやって、連続技でなぐり続けるのが確実だ。1匹でも忍者が右側にいるときは、なぐっている最中に忍者が攻撃してこないかどうかよく見ていないといけない。

黄忠の場合は画面外ではめられないので辛い。投げでできるだけまとめ、チャンスとみたらすぐ弓の連続技を出そう。忍者は4人までなので、先に忍者を倒してしまうという考え方もある。



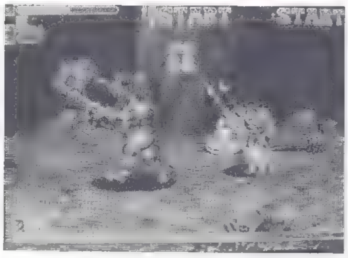
美美を最後に倒すと特別に2万点ボーナスがもらえる。

STAGE4

ここでは、ザコとボスを分けるよりボスの攻撃をくらわないことを最優先にする。常にボスと座標をずらし、横から近づいていってなぐったり、つかみ2回から必殺技を入れるのだ。

ボスと戦っているときにザコが邪魔になったら、投げたりしてとりあえず追い払う。くれぐれもザコにかまけていてボスに座標を合わされないようにしよう。

ザコはあまり気にかけず、ボスを相手に戦っていくのがコツだ。ザコにはやられない程度に相手をしていこう。



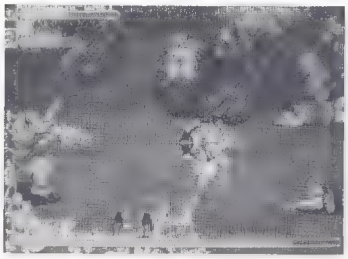
常にボスとの位置関係に注意しよう。

STAGE5

基本的には4ステージの曹仁と同じく、ボスと縦座標を合わせないように常に心がけよう。4ボス以上にリーチが長い。

スタート直後はボスが右にいるから、ザコ兵士を左に投げて分けて、ボスと主に戦おう。その間、ザコ兵士は跳び蹴りやタックルで押し返しつつ、できるだけ生かしておく。

パターンが崩れてしまったらフィールドが狭いので、無理にボスとザコ兵士を分けておかなくてもよい。ボスを常に攻撃しやすい位置に投げておき、積極的にザコよりボスのほうを狙っていこう。このボスには、つかみ2回からの投げか、ただの連続技がよい。



ボスと横座標をとにかく合わせないように。

STAGE6

ここは全面中でも大きなヤマ場。ノーミスで抜けられれば1コインクリアも見えるというものだ。

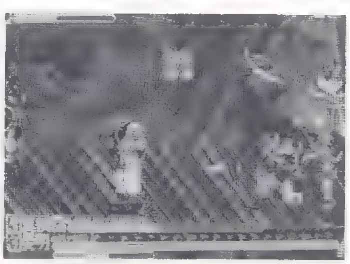
ここでは3人の強敵がいる。大ボスの晏明と、槍使いの夏侯傑、そして大男の趙明だ。この3人のうち1人だけを逆に投げて分け、残りはまとめておくのが最大のポイントといえる。

1人だけ分けたら、その1人を主に攻撃する。残りの集団は投げで巻きこんだりして押し返し、なんとか分けた敵を倒してしまおう。

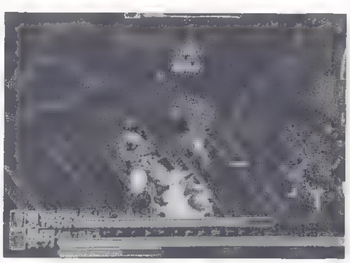
趙明を倒すと、巨大肉か七星剣が出現する。肉の方がありがたいが、七星剣が出たら取ってザクザク切ろう。

パターンが崩れたら臨機応変に戦いつつも、3人のうちどれかを孤立させるように試みる。

黄忠の場合は、逆に分けずに矢で押しまくるのがよい。タックルを有効活用しよう。

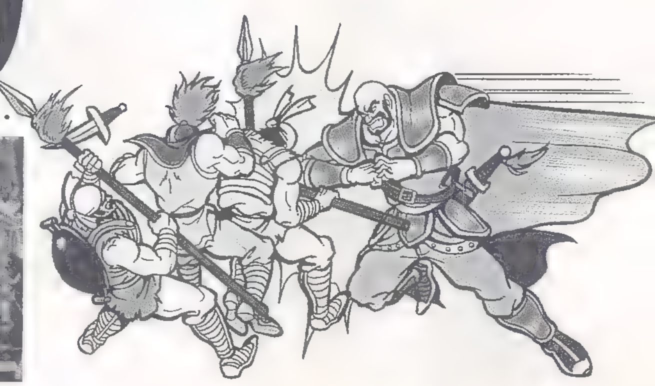


3強のうち1人を逆側に分ける。



遠くからの真空剣攻撃には要注意だ。

途中で出現する弓矢兵が肉を出すことが多いので、最後まであきらめずがんばろう。



徹底攻略

一気にカウンターストップをめざそう！

コズモ ギャング ザ・パズル

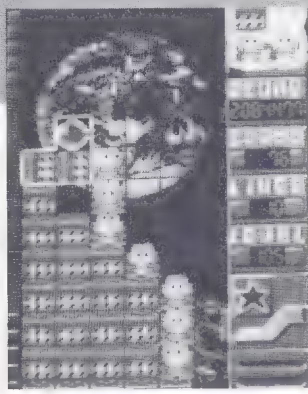
極めれば極めるほど面白くなっていくこのゲーム
今月はシークレットボーナスの秘密まで一気に公開だ
これを見れば君もビッグバンを出せるぞ

攻略担当 またの名を「しーぷー」 F-GLD
協力 F-GLDの分身 KALPA-EBI

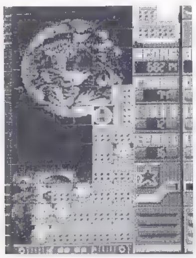
前号では説明不足の所が多々あったので、まずそのことを補っておこう。

階段消しについて

コンテナを階段状に積み、その上にコズモを置いてボールが来たら最上段から落としていく階段打ち。最近、この方法でプレイしている人をよく見かけるが、この方法には大きな欠点があった。

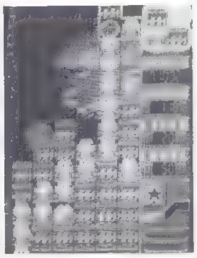

これが階段打ち。

最大の欠点ともいえるのが、ボールの通る道をしっかり作れないということだ。ボールはレベルが上がるほど出にくくなる。そのため、コズモが多くなったときの対応がとつもなく難しくなるということだ。さらにそんなときに下手にコンテナが来たりすると、コズモを消したときに階段の道が途切れてしまうこともある。あと、ボールを置く位置が最上段の所と決まっていることも、ボールとコンテナが一緒にきたときの失敗の原因となりやすい。


階段打ち、超失敗例。

何といってもこの方法は失敗したときのリカバーが難しく、再び階段打ちに戻すことはよほどレベルが低くないとできないだろう。

どうしてもこの方法を使うなら道を作る戦法に慣れてからにしたほうがいいだろう。もし階段打ちに失敗したら、すぐ道を作っていく方法に変えていくしかない。

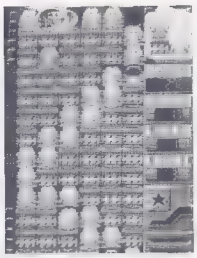

階段打ちから道をつくるほうへ。

道をつくってコンテナそろえて

やはり私としてはこの道をつくっていく方法をおすすめする。

前号でも書いたが、この方法はコンテナでボールの通る道をつくっていく方法。

今月はより進化した道のつくり方を紹介しよう。


道を作っていこう。

ボールはコズモを消すためだけでない

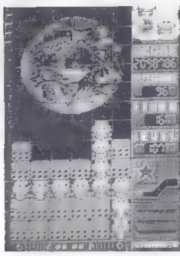
多分ほとんどの人がボールはコズモを消すためだけのものと考えているだろう。しかしそれは大きな間違いだ。ボールでコズモを消した後、その上にあったコンテナが落ちてくることを忘れてはいけない。この落ちてきたコンテナでラインがそろうようにしていくのがベストなパターンだ。つまりボールはコズモを消してその連鎖でラインをそろえるためのものと考えていこう。

これを極めるとカンストはすぐ目の前だぞ。


見るだけなら納得できるが、ゲーム中にとっさに考えつくだろうか。

道の上にコンテナを

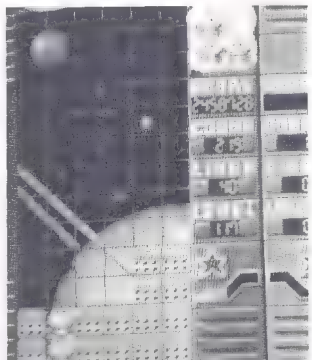
コズモを消してから連鎖させるには道の上にコンテナを置くことから始まる。まず簡単な例として次の写真を見てもらいたい。

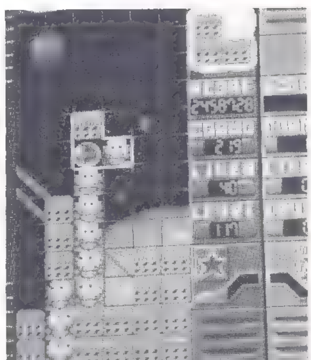

これでラインが消えるぞ。

これは縦にコズモを積み一列横にずらして連鎖を狙った例だ。

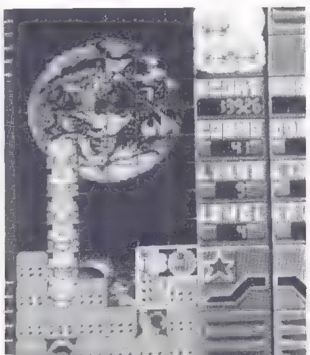
次に実用的な例を一つ。もしあと1個でラインがそろうとき、その穴にコズモを入れてしまった場合。

このように道をつくってしまいその上にコンテナを置くことによって連鎖を狙って、そのミスした所のラインを消していくほうがよい。


こーんなミスをしたら…


これで復活！（スピードのせいで回せなかったが…）

ほとんどの人はこのミスをしたときにはボールでその穴のコズモを消して、穴があいてからコンテナを入れていると思う。やはりこの方法だと二度手間になり、さらにボールが出るまでに穴の上に下手なものを置けなくなるなどのデメリットがあるのでやめたほうがいいだろう。

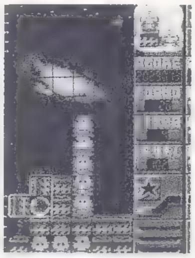

道をつなぐためにボール一個ギセイにする。

道と道をつなぐ

高等テクニックだが、ピンチ時の復活などはこのテクニックがとても有効だ。とにかくこれはプレイしながら自分の頭で考えていかなければならないだろう。例えばコンテナを消したときとかに道をつなげたりする。

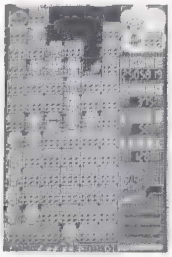
いろいろな変わった考え方の写真を載せとくので見てくれ。



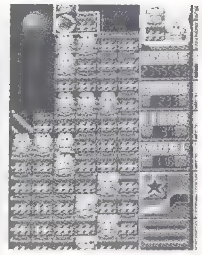


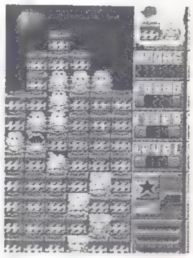
コズモ10匹全部消そうとすると左側に大きな穴ができるので、このほうがいいだろう。

これは失敗か?と思うが実はこれが正解。



ここから2回転して…。でも2匹残るなぁ…。





この状態から、苦労の末。こうなった。

(コンテナに注目してね)

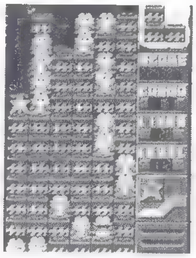
スターのうまい使い方

さてこのスターもボールと同様、ラインをそろえるためのものと考えよう。余裕があるときはキャンセルすることも忘れずに(キャンセルはレバー上とボタン2回)。

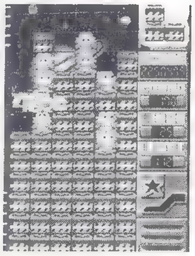
スターを置く場所は時と場合にもよるが、一番低い所においたほうがいいだろう。まあ一番低い所といっても下7列の所はスターの効果がもったいないのでちょっと上のほうにしよう(下から8列目がベストなんだけどね)。

この理由は簡単、上のほうでボールで消せるようなコズモより、下のほうでコンテナに囲まれたぐーすか寝ているコズモを消したほうがラインがそろえやすいからだ。

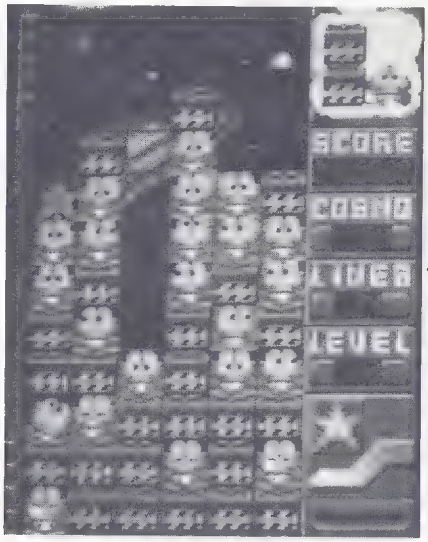
場合によって君なりにどこに置くかをとっさに考えられるようにしよう。コズモを消すときは多く消すことを考えず、脱出不可のコズモを消すように心がけていけばよい。



スターのうまい使い方。



一気に5ライン消しだ。



スターは場合に応じて、一番よく消える所に置こう。

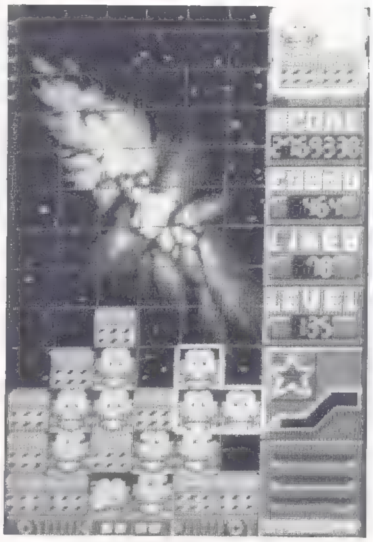
その他注意すること

まずはボールの通る道が複数できてしまったとき。ボールが来たら優先的に消すのは「他の一つの道に影響を与えない道」である。つまりコズモを消したときに他の道が崩れないようにしなければならない。

そしてこのゲームはどんなにコンテナとコズモが積んであっても、一番上で2つ空いていればL字のパーツは出てくる。最後まであきらめるな。



左下の3匹は消したほうが…。この場合、これがベスト(賛否両論だが…)。



あー、道が2つ出来てしまった…。



右の道を先に消すと左の道がくずれるので、左から先に消す。

究極のボーナス ビッグバンを起こせ

先月お伝えした隠し背景、実はこれを出すとビッグなボーナスが入ることがわかった。このボーナスは出すとなんと一気に100万点が入るぞ。そして背景はビッグバン&スタッフリストになる。はっきりいってハデな画面なのでプレイするにはちょっとつらいかもしれない(でも少し時間がたったら元の背景に戻るよ)。

さてそのシークレットボーナスの出し方は次のとおりだ。

エキスパートでスタートしてレベル111以上でオールクリアをする。

簡単なように思えるが実はとてつもなくムズイ。ちなみにこのボーナス、1プレイ中に一回しか出すことができない。それ以降はただの全消しボーナスが入るだけだ。さあ、君もこのボーナスを狙ってみよう。隠し背景の写真はあえて載せないので君の目でじかに見てくれ。

オールクリアを狙ってみよう

前述の通り、カウンターストップをめざすにはシークレットボーナスなどが近道となる。そのシークレットボーナスの大きなカギをにぎるオールクリア(全消し)に挑戦してみよう。

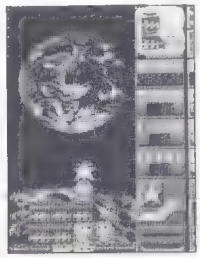
星シフトを敷いてオールクリアを狙え

星シフトとは元々別の目的に使っていた技だが、このオ

ールクリアを狙うのに一番いい方法だとわかったので紹介しよう。

この技はスターが出るちょっと前からスターの届く範囲（下7列）のコンテナの数を合わせるように置き、スターが出たらコズモを消し、連鎖でラインをそろえるという技。本来これはピンチ状態からの脱出用に考えてたものだった。

この技でオールクリアを狙



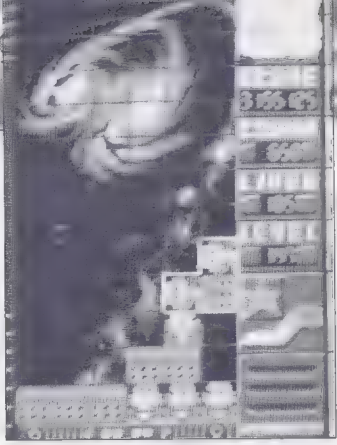
星シフト失敗！

うには次のような条件が必要となる。

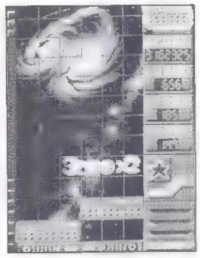
・コズモの高さをスターの届く範囲に置いてある。

・列ごとのコンテナの数が6列全部同じである。

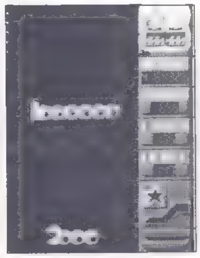
以上の2つだ。コズモのほうはまだしも、コンテナのほうの条件はコンテナが星のときまでに6の倍数個来ていなければならない。つまり単純計算で6分の1の確率となる。厳しい条件だが全消しを狙うにはこの方法が一番だろう。



星シフトで成功！あとは右から2列目の所にスターを置くだけ。



スターでコズモが消えてぇ〜、

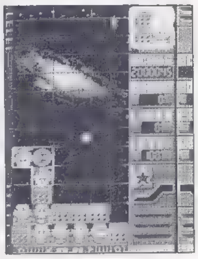


この後の画面は君の目で…。

ボールで全消しちょっとつらいか…

とにかく常に低くかまえていくしかない。コンテナを列ごとに数を合わせながら、さらに一個のボールでコズモが全部消えるように道をつくっていかなければならない。

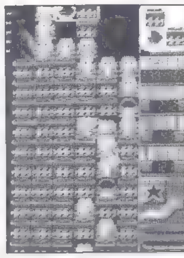
もう後は運次第だ…。この方法はレベルが低いとよく出るんだけどね…。



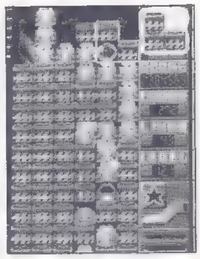
ボールで全消し。運と実力が要求される。

カンストめざしてプレイしよう

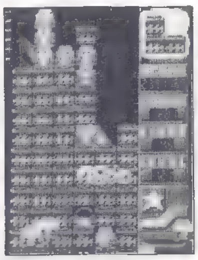
まずスタートをどのレベルでいけばいいか。ハイスコアを狙うにはやはりエキスパートだろう。シークレットボーナスもあるし、ノーマルやハードだとレベル100までに200万点を超えるには相当危ない橋を渡らなくてはならないからだ。それくらいならエキスパートで始めたほうがいい。スピードに慣れない人はノーマルやハードから始めて、いつかはエキスパートという気持ちで頑張ろう。



普通はここで2回転させるが、



右に入れて、



これで一気に復活だ。

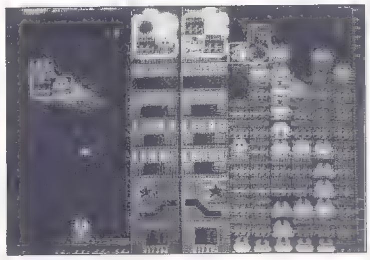
宇宙をかけた争い 2人対戦編

さて、みんな対戦はやっているかな？最近盛り上がっているこのゲームの対戦。少しでも相手に勝てるようサポートしてみよう。

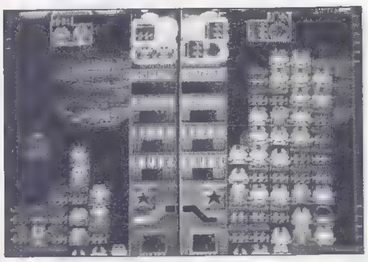
相手に勝とう

前号に比べて一つわかったことがある。相手に勝つにはハイペースでいくよりもスローペースで攻めたほうがいいということだ。ゆっくりと攻めるとミスが少なく、さらにスターのタイミングを遅らせることができるので一石二鳥だ。

あと戦法は相手が攻め（コズモを送ろうとしている場合）は自分は送られたコズモを利用しての攻め。相手が守り（常にコズモを消して画面に残さないようにしてる場合）はこちらは守りでも攻めでもいい。



1P側が守り、2P側が攻め。2Pが何か狙っているぞ。

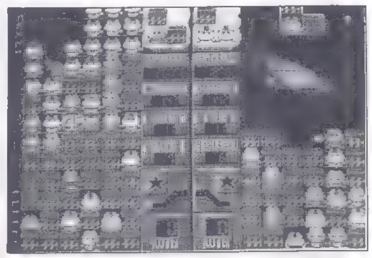


両方共攻め。なんかすごいよ、2人共…。

相手のスキを見て送れ

もし相手側で縦に少し長めの穴ができたら、すぐにでもコズモを送ってあげよう。うまくやると相手の1ラインを殺すことができるぞ。

この戦法はとても有効な方法だ。勝つには相手の高さを上げていくようにすればいいだろう。この辺は相手にスキを見せたほうの負けになってしまう。



送って、送って、相手の穴をうめてしまえー。

P.S by F-GLD

さてこの対戦、先ほどスローペースのほうがいいと書いたが、個人的にはたくさん相手に送ったりする激しい送り合いが面白いと思う。勝つことを意識せずにただ純粋に対戦を楽しみたいのなら、このほうが絶対にいいだろう。

ちなみに一人用ではレベル500を超えたときに究極の難しさになる。カンストにするには約1〜3時間かかるが頑張ってみよう。



おや…？何これ…（勝った人がレバーを上か下に入れると）。

最終決戦!ロボ発進!!

ドギューン!!

©東亜プラン

9、10面攻略+α

C・LAN

さて、いよいよ9、10面だ。10面はほとんどボーナスステージなので(ガン○ロンティアのような感じ)、実質は残すところあと1面だ。ここまできたら一気にクリアしてしまおう。残機がなくてもくじけるな。

例によっておさらい

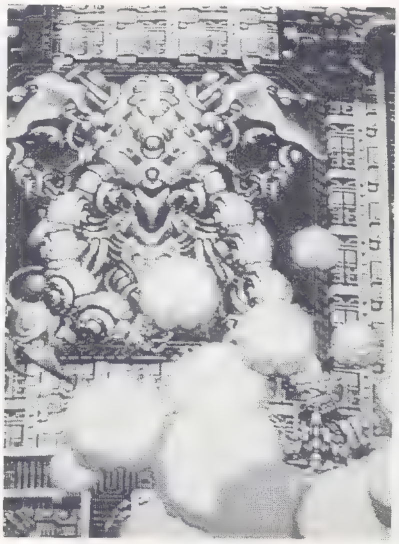
その前にいつものようにより・よいものを紹介しましょう。
振り返りつつ前を見る。進歩への近道なのだ。

スピードを持っているときのボンバーの使い方

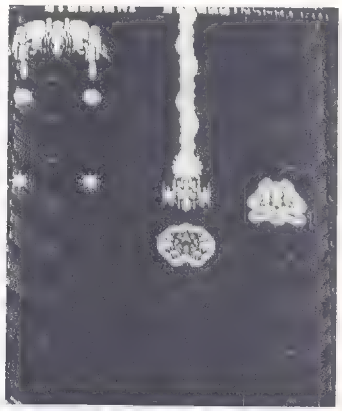
前は、Ⓑを取ってすぐに使ってⓈ回収、という方法を推したが、これだとⒷが下のほうにあるときは使えない。そこでだ…(写真参照)。
これなら無理なくⒷを使い、Ⓢをらく~に回収できる。なんで気づかなかったんでしょうねぇ。
まあ、世の中往々にしてこういうことはあるものです。これからは、こっちの楽な方法でいきましょう。

1UPアイテムの補足

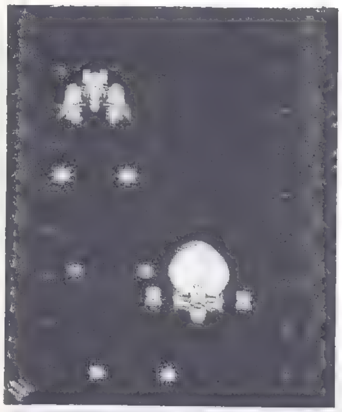
決められた武器でボスを倒すってのはしつこく書いてきたけど、もし1UPを取った後にやるとどうなるか?…実は、一応アイテムボックスは出るのだ。ただし中に入っているのは武器アイテム。けどこれは考え方によっては使える場合もある。例えば5面ボス。このボスはピンクが明らかに楽だが、6面の出だしはピンクだとかなり辛い。だから3面か4面で1UPを取ってしまい、5面ボスを倒したあとにすぐ緑や赤に換えればかなり楽になるのだ。



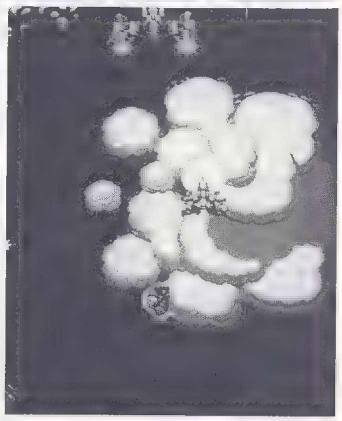
ちょっとわかりにくいけど腕が重なっているのだ。



おーっとボンバー。少し上へ動いてスピードを落とす。



ふー、余裕でとれるね。



よし、ボンバー!!



ここに武器があるのはとてもありがたい(6面の頭ね)。

STAGE	よい武器	対ボス	1UP
1	青	青	
2	青or赤	青	
3	青	緑	緑
4	赤	赤orピンク	赤
5	緑→青→赤	ピンク	ピンク
6	(赤→)緑→青→ピンク	青or緑	緑
7	青→赤→ピンク	ピンク(or赤)	青
8	青	青	
9	赤→緑→赤	青	青
10		青	

ボンバー使用中は実は…

無敵!

なのだ。爆風がしぼむまで(わかる?)は何をしようが死ぬことはない。知っておいて損はないと思うんで一応。

唐突に7面ボス

実はこいつには、赤を使った超楽なパターンがあるのだが、一歩間違うととんでもないことになってしまうのであえて公表できません。ごめんなさい。

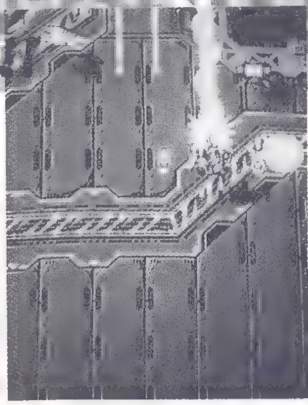
表参照

全面通しての使える武器+対ボス武器、1UP武器(再び)を表にまとめたので見てほしい。

ではでは9面からの攻略だ。しかしいつもながら前置きが長いね。

STAGE 9

まず右にアイテムが見える。うまくいってればすでに赤になっているはずだが、もし青のままだったら即取りにいこう。ザコが左右から突っ込んでくるが、無理矢理取りに行ったほうがいい。下にくるまで待っているうちに敵がワンサカ出てくるので青だと対処しきれないからだ。


ここで無理にでも赤をとっておこう。

ここでのザコは2種。左右から弾をポロッと出して突っ込んでくる奴と、赤いガのような奴だ。赤いのもほっとくと弾を撃たれるので軽く見ないように。

中型の敵も2種。レーザーボールとウエーブ戦艦だ。共に正面にいかないように撃っていればOK。ウエーブは撃ち返しなので、攻撃しなければ前を横切ることも可能。

スピードアイテムが出たあと、ウェーブ戦艦×2と、その間にボンバーが出る。ここは端によってザコの弾をよけつつ戦艦を壊しにかかろう（といっても勝手に壊してくれるのだが）。そしてボンバーを取る。

今度は左にハッチが見えてくる。ハッチを壊しても丸い戦車はしばらく出てくるので気を抜かないようにしよう。

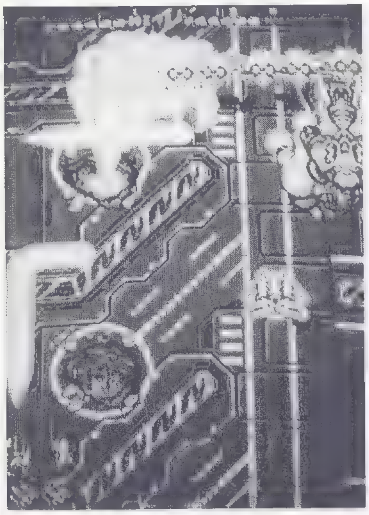
レーザーボールが再びきて、この辺で前から四つ足の小さな戦車が来る。レーザーをたまにピッと撃つだけなので、ここではなんてことはないが、後でちょっとやな位置から出現されるのでこいつの存在を頭に焼きつけておこう。

右にスピードが出るがここでは無視ーさあここからだ。

前からは3ウェイ砲台を2つ持った中型戦車、右には大きめの砲台+ザコのラッシュ。まともにやろうとすると非常に辛いが、実は左端でザコの弾だけをよけていればラクなのであった。ここではボンバー×2+武器が出る。武器は右に出るため、ボンバーを使いながら緑で取る。このときにさっきの四つ足タンクが右下から来るのがイヤなのだ。ボンバーは計3発使えるから強気で行こう。


ボンバー中に緑をとる！まだボンバーあるね。


ここも端で逃げ腰に…。

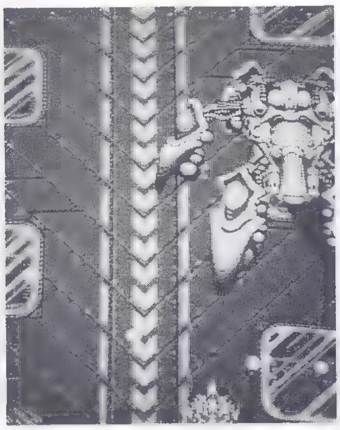

右下よりも左下のほうが楽です。

そして中ボスだ。まずホーミングが3回。このとき左右からのザコもまだ残っているのでそっちに集中しよう。ホーミングは緑ならほとんど無効化できる。そして弾を扇状に撃つ。よけやすいのは正面の2発の左右。真正面に入ることもできるが少し危険。弾を撃ったらすぐその位置へ移動しよう。ボスの動きに惑わされないように。その後は、ホーミング2回、弾ばらまきの繰り返しだ。もし緑を取りそこなっていたらホーミングにも気を使うのでぜひ緑を取っておきたい。

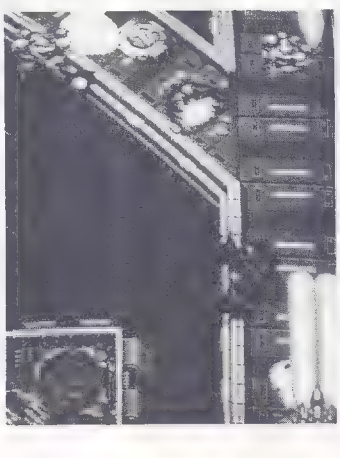
ここを抜けると左に武器、右にスピードがある。武器をここで赤に戻そう。ザコのロボ（ザコといっても侮れない）が出始める頃なので、ボンバーがあれば使って取ろう。

ここからは左に砲台+ロボの攻撃が続く。赤なら問題ない。ただ、途中右下から四つ足戦車が続々と出てくるので、そこは右下で重なって倒す。ボンバーもまた取れるので危なければ使おう。

ここまでくればしめたもの。あとはロボだけだ。途中のボンバーを取って、最後の武器アイテムを青で取って…いよいよボスだ。


これをよける。以後繰り返し

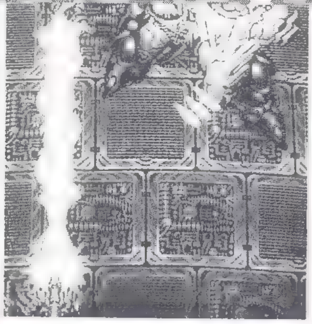

これをさくうっと壊して…。

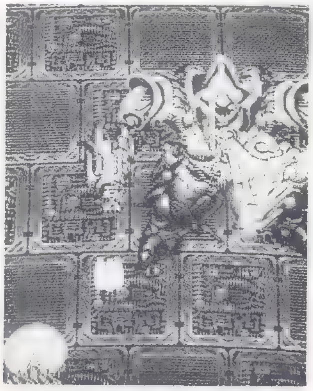

この場所だ。左の砲台があ。

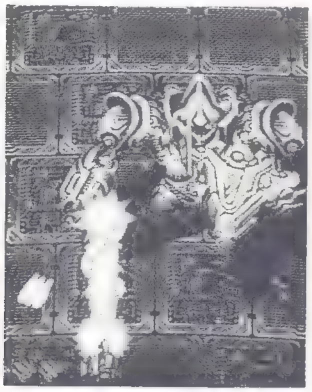
STAGE 9 ボス

ボスは緑のモビルアーマー。右手に機銃、左手に盾、シンプルだぜ。こいつはとにかく機銃を破壊すれば勝ち。まず機銃の正面で撃つ。ボスは弾を撃ち始めるが、最初の4回は必ず撃ち方が決まっていて、正面には4回目だけしかこないのでそれだけ左にスッとよけてその位置をキープ。ここでボスの機銃だけに目を

向けて、左に向いたときにスッと正面（機銃のね）へ行って撃つ。これを2、3回繰り返したらボンバーを使いつつ撃ち込めば機銃は壊れるはずだ。そうしたらすぐに正面へ（ボスのね）。ボスはホーミングを乱射してくるが壊せるからまーったく問題ない。しばらく撃ってればボスは鉄くずと化すであろう。


ボスが3回撃つまではここで撃ちまくって…、


4回目のこれをずっと左によける（絶対に左だからね）。


あとはこのときだけ正面で撃つ。そしてボンバーだ。

STAGE 10

さあーラスだ。思う存分暴れまくってくれい（ボスまで）。
ここまでこれた君ならば、当たるを幸いなで切りといった感でいけるハズだ。
あえて何も言うまい。

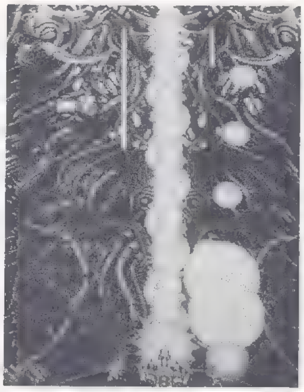

この状態でボスと闘えればねえ。

STAGE 10 ボス

まずアイテムが2つ見えてくる。右側がスピード、左側が武器だ。自分の武器は強制的に青にされる。ここは、右側を即攻で壊して取り、左も壊しておく。

ボスの攻撃は、
①左右からへんな声とともにくるピンクの分裂弾
②小さな誘導ウエーブ
③扇状光弾

まず①がくるが、これはオプションの弾で撃ち切れる（要連射）。
次に②、③が同時にくる。中央から横へ移動してよける。


怖ければ少し逃げながら撃とう。


ここまでは大丈夫なはず。

そしてここからは①、少し置いて②、②、③とたたみかけてくる。ここは文章だと説明しづらいので写真を見てほしい。最初のこの攻撃をかわした後にちょうど武器が青なのでスピードを使って取り、そして中央へ。スピードを使わないとピンクになってしまい、取ると悲惨だし、取らなきゃジャマだし…。意地でも取ろう。

これを繰り返せばボスは倒せる。ほかのボスと比べると柔らかいし、左右の①砲台はすぐに壊れるのでそんなに強いボスではない！と自信を持って臨もう。
そしてエンディングのあとには、お約束の2周目が待っているぞ。2周目は弾は速いわ周期は短いわで相当キツイががんばってくれたまえ。


まずぐーっとこの辺までいって…、


ギュオン！とスピードで移動して弾をかわしたら…、


青アイテムを急いでとろう。

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祝日	在庫2000枚! とにかくTELだ!	(電話受付時間)	AM9時~PM12時 PM1時~PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000~¥30,000の基板(一例)

SDガンダム	クイズ廊下に立ってなさい
ファンキージェット	サラマンダ
魔法警備隊ガンホーキ	グラディウスI・II・III
ブレイゾン	テトリス
ワンダープラネット	サンダークロス1・II
RタイプI・II	タンクフォース
クイズDNAの反乱	ダークシールI・II

¥31,000以上の基板(一例)

ストリートファイターIIダッシュターボ	メジャータイトル2
ゴールデンアックス2	プリルラ
F1グランプリII	セイブカップサッカー
達人王	ウルトラマンクラブ
カプコンワールド2	ダイエットゴーゴー
ガンボール	マクロス
ボンバーマン2	フィグゼイト
爆裂クイズ魔Q大冒険	ジンジン ジップ
ファイナルロマンス	ドギューン
富士山バスター	上海2
ワールドスタジアム'92激闘編	雷電
ソニックウィングス	ファイナルスターフォース
GIジョー	アンダーカバーコップス
天地を喰らうI・II	F/A

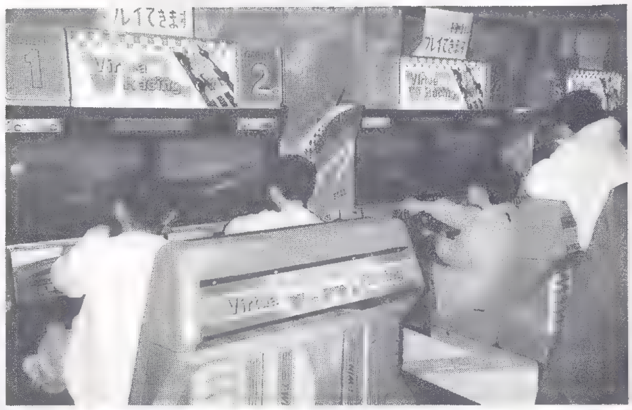
中古18インチテーブル筐体(業務用) ¥30,900(送料・税込)

●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
●木製
●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

➡ **ご注文は**必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡**割引券をもらって得しちゃおう**
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。





通信販売をご利用下さい。

ヤマト伝言FAXサービス始めました。
03-5350-1177 BOX NO.150150

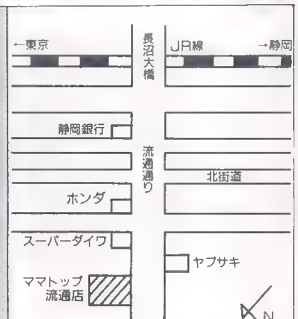
資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店

営業時間は全店共通
AM9時~PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



残すは最終面！ いくぜっ!!

R-TYPE LEO

問題は分裂する赤玉だ！サイビットシュートはせず、対空レーザーで撃ち、赤玉をサイビットで防ぐ。これでよし。

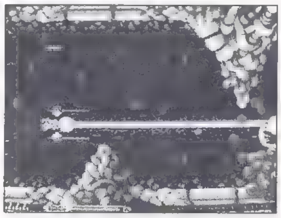
担当：ずるずる

最終面スタート！

スタート地点は、岩石地帯からだ。上下からは突起物があり、その周辺には、あの赤玉がある！まずは後方にいて、対空レーザーで壊していこう。

大きな突起物があるときは、距離をとって、サイビットシュートで敵を消していこう。

岩石地帯を抜けると…おおーっ!!反射レーザー地帯だ！

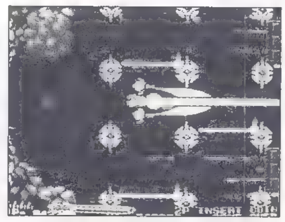


距離をとって対空レーザーで撃ち進む。サイビットで消すぞ！

レーザーは左まわりだ！

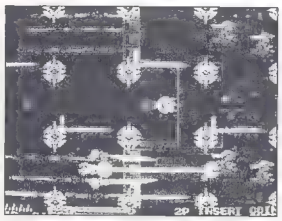
反射レーザーは、左まわりで、キンキンまわっている。

まず中央に入り、正面からくる敵を待つ。



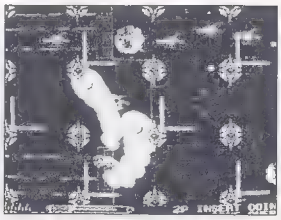
反射レーザーの回転に気をつけて前へ。中央ぐらいがいいかな。

中央からの敵をひと通り倒したら下へ。すると、上下から出現。下の敵を対空レーザーで一掃する。

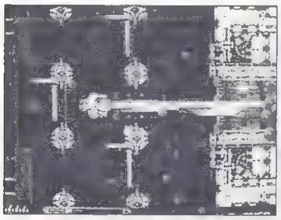


反射レーザーに気をつけて下へ移動。そして前からの敵を待つ。

ある程度撃ったところで、稼ぎのために上も一掃。こういうときはもちろんサイビットシュートだね。



サイビットシュート!! グー！



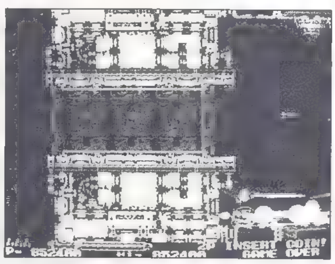
まだよ、まだ赤玉が残ってる！

すぐには抜かず、赤玉をつぶしてから前へ行くようにしよう。

メカニカル地帯へ突入！

狭い通路に何やら光のカーテンが…。そう、それはセンサー。触れると…。おおーっド厚いシャッターが閉まる！これは危険だーなるべくねばってから前へ抜けるようにしよう。

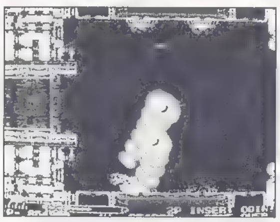
まず一つ目のセンサー。これを通過したらすぐ下へ。下の底に腹をつけて上下から出現する砲台を待つのだ。



すぐ下にいき、高さを合わせる。あせるとめり込みすぎて死ぬぞ。

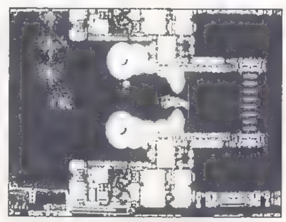
この高さであれば、真横の砲台からの弾は、頭スレスレで上を通過！ナイスですね。

下の砲台群を壊したら上を。サイビットシュートでOKだ。



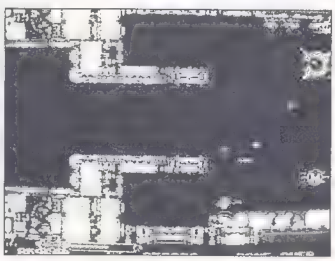
下を壊したら上を！稼ぎもあるが、安全確保のためもあるぞ。

次のセンサーが見える。すぐに抜かずに待っていると、左上から敵が。あせらず、弾を誘導しつつ左下へ抜けながらサイビットシュートしてやろう。



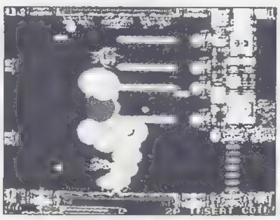
落ちついていけば大丈夫だぞ！

センサーを抜けたらまたすぐ下へ！上下から出現する砲台を速攻で壊しにかかろう。



高さを合わせて…撃ち込め！

下の砲台を壊したら、あとは安全確保のため、サイビットシュートをして周辺の敵、上の砲台を壊していく。

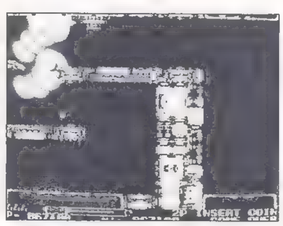


安全のためにサイビットを撃つ。

左向きの砲台群は、無視したほうがいいだろう。

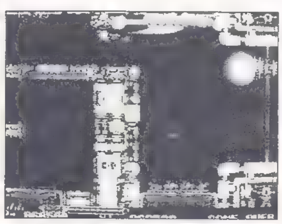
センサーを抜けると、S字型の通路へ。

正面にはレーザー砲台、上下からも砲台が出現。まず、正面の砲台を壊し、下の砲台へ。あまり時間をかけると、上の砲台を撃てず、抜けられなくなるので、正面を撃ちつつも、下の砲台を壊せるようにしよう。そうすれば、早めに上は抜けられるぞ！



早めに抜け、2つ目のセンサーを抜けると同時にサイビット！

上の砲台を壊したらそこで次の展開を待つ。

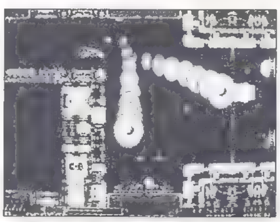


すぐには下へいかない。危ない。

前後に注意だ！

さて、ここから先、前後に気をつけて進むことになる。

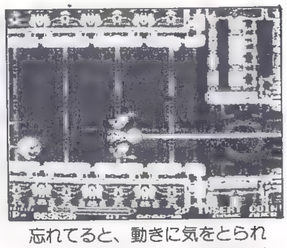
まあその入り口だが、まず下の砲台と、前方の大きい砲台をサイビットシュートでつぶしていく。



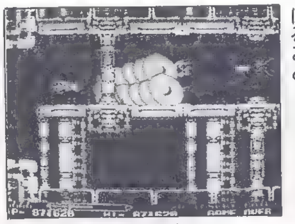
ピヤ～!!壊しきるまで後ろで。

ぶっといレーザーが、上下に動きつつとんでくる！砲台が光り始めたら注意せよ！

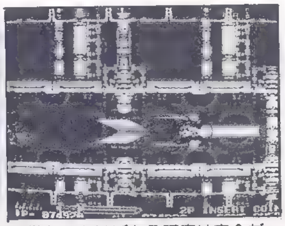
少し進むと、上下に交互に

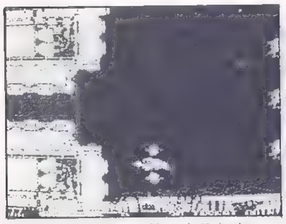

忘れてると、動きに気をとられてタコミスなんてこともあるぞ。

動く管地帯にくる。
そこに入る直前、左下から敵がノコノコ!サイビットを後ろに向けて、一掃だ!
動く管の途中には突起物が。1本目はすぐ抜かずに待ち、前から敵を倒してから前へ抜けること。


ほらね、前から敵がくる!

3本目の突起物の前あたりで、後ろからも敵がくる!

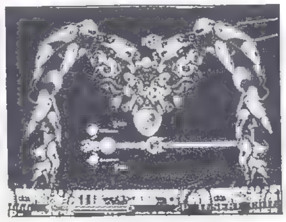

覚えておけばある程度は安全だ。


次なる展開へ…前へ出るな!

弾に気をつけて、サイビットを後ろに向けて倒すぞ!
動く管地帯の終了地点には赤玉が!
あまり前へ出ず、後ろから撃って進むぞ!
センサーを抜けると別世界へ（敵の攻撃の!）。
おおーっと前へ行くなー

ガッシャン!! 危ない!!

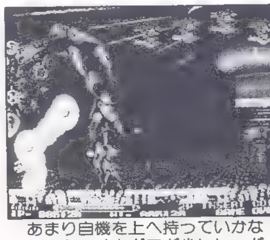
メカガニ登場!
「ガッシャン」
いきなり飛んでくるので前へ出すぎていると…多分、つぶされているだろう。
だから、写真の位置ぐらいのところにいて待つようにしよう。


ヘタにアイテムを取りにいくと死ぬなんてことも!要注意!

対空レーザーで撃ち込んでもいいが、サイビットシュートのほうが、早く倒せるようだ。
次のジャンプで1回前へ。その中に入ってもいいが、その次の後ろへのジャンプでそろそろ敵がくるので注意せよ。

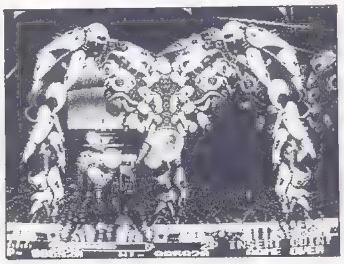


接近できないので、ここはそのまま後ろで着地を待ち、サイビットをシュートだ!
次のジャンプで後ろへ。
後ろで待っていれば楽に中に入れる。右上からの弾に気をつけつつサイビットシュートだ。


あまり自機を上へ持っていかないこと。メカガニが少ししゃがむとき、ぶつかるからだ。

次のジャンプで中央へ。このあたりで倒せるようにしたい。そうしないと次の白いメカガニが来てしまうからだ。
まあ2台いても、自分の居場所がしっかりしていれば大丈夫だけど（ちょっとつらいかな）。


効率よくダメージを与えよう。ショットが当たらないときこそサイビットシュートが生きる。

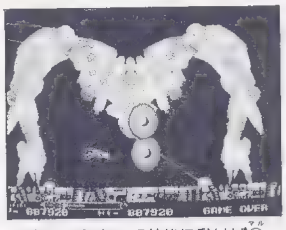

前の黄ガニと同じ動きをするが、攻撃がレーザーになるので注意。

「ドーン!!」
白いメカガニ登場。
まずは中央に。この白メカガニ、動き方は、前のメカガニと同じ。同じように動けばいいのだ。

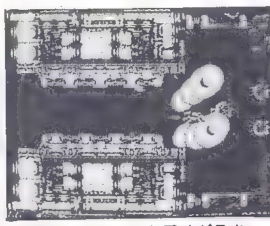

ほらね、前へ跳んで行ったぞ!

違うのが上空から降ってくるレーザーだ。まあその間に入ればいいので、安全そうだが、ゆっくりくるので、よけたつもりが…なんてこともあるので慎重にいこう。
最後にここへ跳んでくる。ここで壊せればOK。長びくと危険も多い。効率よく当てていこう。

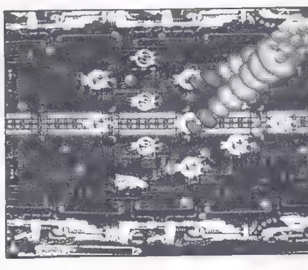

上空からレーザー。怖くない?


高ささえ守って前後に動けば○。

久々のセンサー。早めに抜けると赤玉が待っているので、なるべくねばってから赤玉を壊すようにしよう。


あれっ!ちょっと早すぎるか。

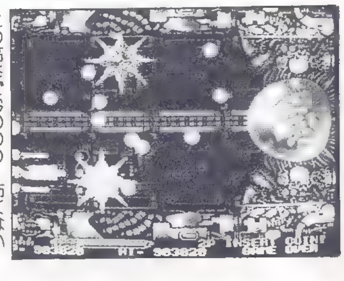
さあボス手前のアイテムラッシュ地帯。
ボス手前での復活は、ここからになるので、復活時で何ももっていなくても、最強装備にすることが! なあんて親切なんでしょう。


赤玉を壊しつつ前へ。いっぱいアイテムがでるが、武器は対空レーザーか、ホーミングレーザーを選び、3速以上のスピードにしないように気をつけよう。

でもスピードの取りすぎに注意しよう。3速だと速すぎるかもしれないぞ!
復活時は、本当に楽、すぐ最強だもの!

ボスだ!!

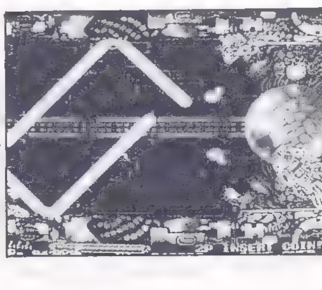
これがボスの本体? まあ真実はあとで述べるとして、まずは、前座の8方向レーザー野郎をぶち壊してやろう。
まずはバラまくリングレーザー。動きつつ撃ってくるので、よけが必要なのだが、あれ?写真の位置に停止して撃っていると…大丈夫!
リングレーザーはサイビットが防いでくれるし。


この高さでGOOD!怖くないぞ!

強力なレーザーもバッチリよけられるのだ（少しおしりが寒いので、上がりすぎることに注意しよう）。

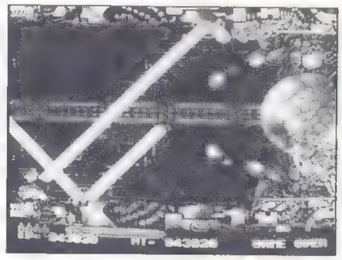
ボス本体の攻撃始まる!

上下についている2門の砲台からの白い弾と、定期的に撃ってくる2本のレーザーが相手となる。
要はよけまくって中央部を撃てばいいのだが、それではあまり面白くない。人と違った倒し方でやってみようではないか。
そこで考えたのが、左下パーンだ。


まずこのレーザーは大丈夫だ!

白い弾を上のサイビットで防ぎつつ、まわりに弾がなくなったとき、または、レーザ

ーの攻撃状態のとき、サイビットシュートして、ダメージを与えるのだー
　一見安全そうなのだが、写真のパターンのレーザーを撃たれたときが問題。このとき



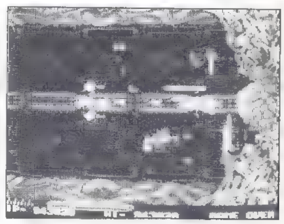
このレーザーのときだけ「ちょん」と前に出てやればいい。だけ「ちょん」と、前に出てやればいい。で、すぐもどれば、あとはくり返し。ちょっと長期戦になるけど、なかなか熱いものがある。
　ちなみに、後ろ半分、レーザーにめり込ませても大丈夫みたい。
　これでギャラリーを、「おおおーっ」と言わせれば君も本望?



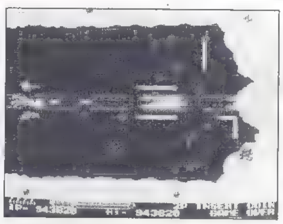
「あっ壊れちゃった！」

な、なんだあ?

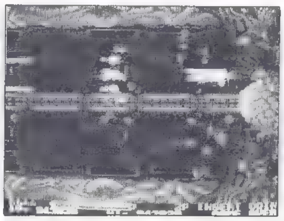
これが、これが本体かー倒したと思ったら、これだもの、初めてきたときは、ビックリした。
　上から、な、なんと赤玉を放出してくるー!撃てば撃つほど不利にーここでスピードの取りすぎが不利となるのだ。まあ腕に自信のある人なら問題ないかな。
　さて、このボスの攻略だが、私ならホーミングレーザーを使う。対空レーザーでもいいけど、あまり動かずに撃てるというのがいいね。



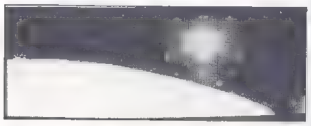
動かずにも撃てる。楽だね～！

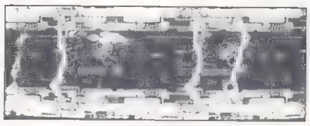


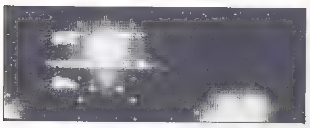
前後に動くだけでいい！



少しやばくなったら、ちょっと遠まわりしてやればいいだけ！





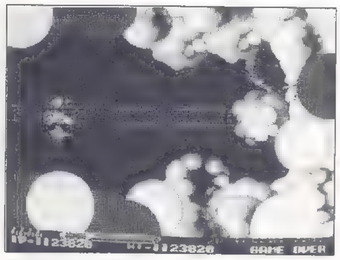




基本的には、前後に動くだけでいい。前に弾があるなら少しラインをずらして前へ行けばいい。
　これを続けていけばいい。これの前の攻撃に比べれば楽勝ではないでしょうか。

GOOD JOB!!

クリア！
スゴゴゴーン！
このR—9の必殺の武器、サイビットは、非常に強く、比較的楽にプレイできたのではないでしょうか。



ズドドーン！クリア！

無事脱出…

星が壊れる…脱出せねば。
(自分で操作はできない)
「ドーン！」
そして宇宙へ…。
おっもうー機いるじゃないーこりゃビックリー

祝！餓狼伝説２増刊号発売決定!!
プレイヤーアンケート

餓狼伝説２歌会のお知らせ

餓狼伝説２をプレイしていてホロリ心に感じたもののあはれ、怒り、すくいようのないギャグ等を五・七・五の川柳にしてお送りください。優秀作を誌上にて大発表、表賞させていただきます。

キャラクター人気投票

あなたのもっとも好きな（愛用している）キャラクターは何？餓狼伝説２に出てくる12人の中から好きなキャラクターを選んで投票してください。

キャラ名

私の連続技、好きなポーズ

あなたのもっとも得意とする連続技、このキャラのこのポーズが好き、というのを募集します。下のスペースに書き切れない人は、封書でもOK!!

２月16日までによろしく!!

◆GAMEST◆３月号プレゼント◆

◆118ページのゲーメスト３月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：今月号の表紙はどうでしたか？感想をお書きください。

Ⓘ：こんな付録がほしい、と思うものを書いてください。

Ⓙ：あなたのご意見ご自由に（P.N.　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（3月号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

祝！餓狼伝説2

増刊号発売決定!! 係 行

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

ウィリアムズでチャンピオンを狙え!!

グランプリPartII Bコース編

6車種中、最も優れた性能をほこるFW14Bでライバルをけ散らせ!!

ROUND 1 南アフリカGP

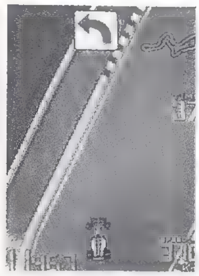
全長=4257m×3LAP 暫定ポールタイム 約23,000

今月は先月のAコースに引き続き、Bコースをみてみよう。
使用車種は、トップスピードでダントツのマクラーレン、といきたいが、ここは、Aコースほど直線が多くないのでトータルバランスで優秀なウィリアムズでいこう。

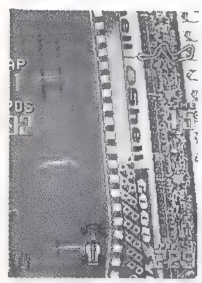


最初のNTNは、フルスロットルで行き、パナソニックコーナーでブレーキング（一瞬でいい）する。
ガンツでは、少しアクセルをゆるめるか、アクセル連打でインをつこう。
このステージで最も嫌なカーブがつぎのイエローページ。ブレーキしてもいいが、アクセルで調整しつつ減速してもいいだろう（少しタイムロスだが無難にクリアのみ目指すならこの方法がいい）。
ウエスバンクはフルブレーキ、コンチネンタルはアクセルをゆるめてインに入りつつ抜ける。最終コーナーは手前でアクセルをゆるめよう。


①最初の減速地点、パナソニックコーナー。


②スピードがのってると怖いぞ、ガンツコーナー。


③あわてず、スローインファーストアウト。


④最終コーナー、タイヤバリアに突ッこむなよ!!

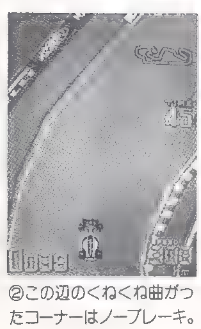
ROUND 2 スペインGP

全長=4747m×3LAP
暫定ポールタイム 約38,000



エルフは、アウト側からインに入りこんで抜ける（怖ければアクセルをゆるめよう）。
シートまでは、少しずつアクセルをゆるめて走ろう。
ここからニッサンまでは、カーブが見えてくるたびにアクセル連打&アクセルゆるめを使いつつ走る。
ニッサンのつぎの左カーブは要ブレーキング。
ここを抜けてしまえば、最後のルノーまで右回りのコーナーの連続だ。
ブレーキはいらないぞ。
本選では、無理な追い抜きをかけないことと、周回遅れ（いきなり出現する）に気をつけたい。


①予選、本選2周目以降は速度がのってるので注意。

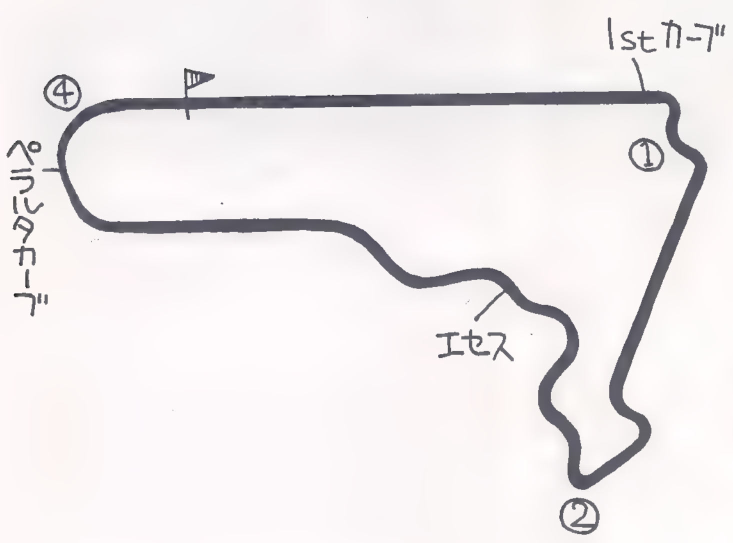

②この辺のくねくね曲がったコーナーはノーブレーキ。

F-1

担当：FRS-N.O

ROUND 3　メキシコGP

全長=4421m×3LAP
暫定ポールタイム　約27,000



スタートから長いストレートの後、ファーストカーブで一瞬アクセルを離して曲がる。その後（写真②）のカーブでブレーキング、基本はアウトインアウトだが、周回遅れに気をつけたいので、追突するならブレーキング、の心づもりでいよう。

ここさえすぎれば、エセスなどを先行車に気をつけてパスしつつ（周回遅れの突然出現に注意）、最終コーナーのペラルタカーブへ。ここは、アクセル連打でインについてスロットル全開で走る。

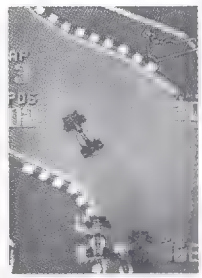
コースマップ左上（写真②の部分さえ抜けられれば、比較的楽なコースだ。



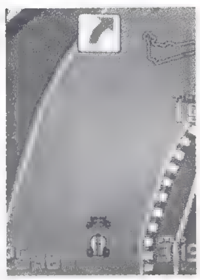
①本選の2周目などは気をつけよう。



②ここが問題だあ!!



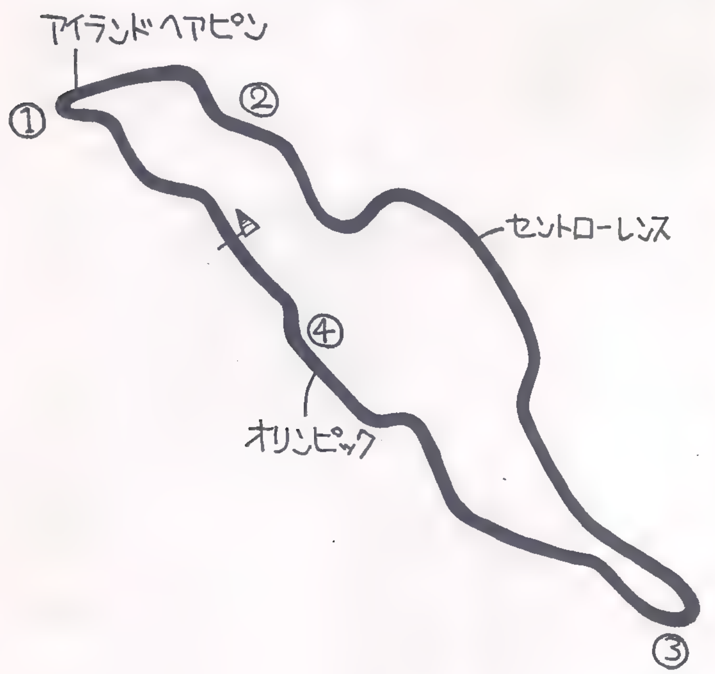
③周回遅れに追突しないように!!

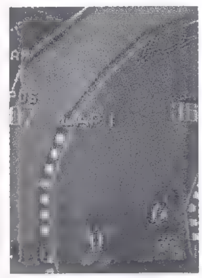


④最終コーナー。アクセル連打で。

ROUND 4　カナダGP

全長=4390m×4LAP
暫定ポールタイム　約26,000

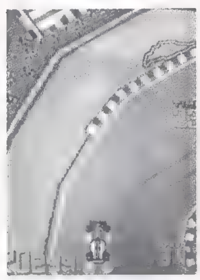




①ここで1回目のブレーキング。



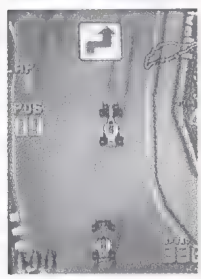
②ここを直進しないように!!



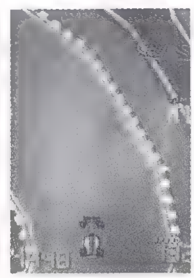
③2回目のブレーキング。

前作では、Aコース第3戦目だったカナダGPがファイナルラウンド。最終面のわりに難しくない。予選で7～8でも、スタートでオーバーテイクボタンを使えば優勝を狙えるので、予選結果が思わしくなくてもあきらめてはいけない。

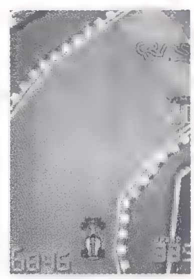
最初のブレーキ地点はアイランドヘアピン。前作ではすんなり曲がれたのに…。あとStローレンスで、直進ぽいところがあるが、右折しているので間違えないようにしよう。



④周回遅れに引っかかりやすいぞ。



③最後の左カーブはブレーキ使用。



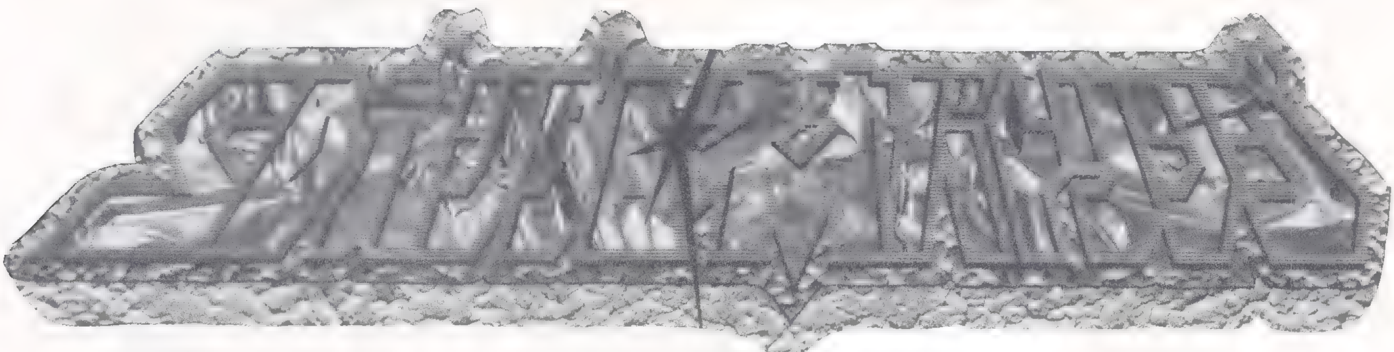
④ここからはずっと右回りで走れる。

ヘアピンでは、アウト側からフルブレーキ、インをついて立ち上がっていこう。

ゴール前の周回遅れには要注意!!

覚えてしまえば勝ち！

SDガンダム ネオバトリング



一番怖いのは、ドムの逃げ際のミサイル攻撃！逃がさなきゃ楽なのにねえ。

ずるずる

逃げていく敵から目を離すな!!

ザコがボンボン出るのも嫌だが、このゲームの難所は、画面外へ消えていく敵が、消える直前、弾を撃つというところだ。逃がさないようにしていればいいわけだが、いっぱいでる敵全部を相手にしたらとてもじゃないが、溜め撃ちが間に合わない！

そこで安全で、それでいて先に進める方法、もちろん、このゲームのポイントでもある溜め撃ちを有効に使える攻撃となると、そう、厄介な敵のみを撃っていく手がある。

これならすべての敵を覚える必要もなくなり（最小限だが）気楽にプレイができる。

その分、敵と弾のよけが入るけどね。

4-1

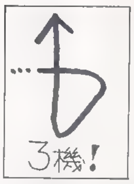
砂漠ステージが終わるとジャングルステージへ。

このあたりから敵の攻撃も本格的になってくる。

具体的にいうと、やわらかいものと、かたいものとの割合が逆転する。

無駄弾は撃てないわけだね。



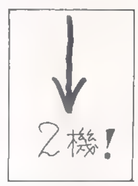


赤い機体の編隊がまず右から。すぐ左からも。このパターンがもう一度！硬いので溜め撃ち２回で。

このエリアは、ドムさえ撃ちもらさなければ問題はないはず。あとは逃げまくりでもOKだぞ！

4-2

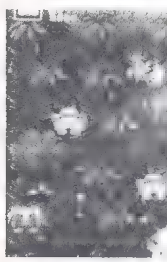




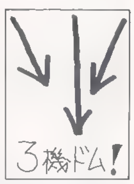
エリアがスタートするとまず上から２機。すぐ中央上から２機。もう１回。その次も中央上から２機。

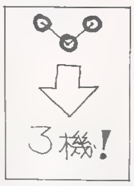
このエリアは、ドム中心。

前半は、上からのドム。中央近辺から出るので、中央下で待っていればいいだろう。



ザクの出方を覚えておくといい。横（右）からドムが1機。



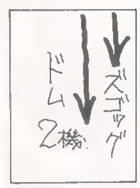


ドムが左右と上から３機。１発で倒せるとカッコイイ！死にたくなければ、２機撃って逃げよう。

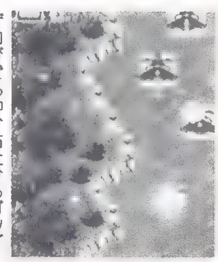
後半に入ると、ザクとドムのラッシュだ！通過すると思いきや、急に停止するので倒しておかないと、弾の集中豪雨になるので注意しよう。

4-3

さて、このエリアから、ズゴッグの登場。これがまた厄介なんだな。ドムよりもズゴッグ（ゴッグ）を優先に攻撃。

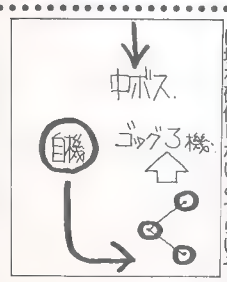


しばらくは右半分で勝負。逃がすと超つらいぞ。



ザコがでる中、右上からゴッグが3機。なるべくならつぶそう。

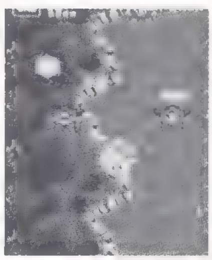
特に中盤がつらい。中ボスがでるところでは、自分の逃げ場を確保しないとつらいぞ。



中ボス登場。左上で待ち、右下からゴッグが出たら下へまわる。



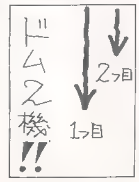
中ボス相手中、右上からズゴッグ。ミサイルだけに気をつけろ。



左右上からドム。斜めにくるので、引きつけて1発で倒そう。

ミサイルを撃たれる前に倒すのがポイントだ！

4-4



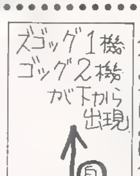
ドムが連発で降ってくる！まず右上からだ！

前半は、ドムが相手。右寄り、中央とくるので、頭に入れておこう。



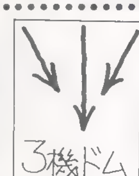
ドムのあと、下からゴッグ！出現したらすぐ下に入って壊す。

下からくるゴッグは、２WAY弾を撃つので、その間に入るようによけるといい。



ゴッグに加えズゴッグも出現。2WAY弾が！

ズゴッグとドムが同時に出るようなところは、弾の怖いズゴッグを先に倒しにいくこと。ドムは後でよし。



上から３機のドムが！溜め撃ちで一掃しよう。

1発で消すため、引きつけてから撃つ（機体によるが）。



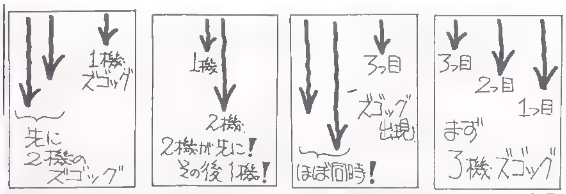
黒い3連星だ。右上から出て、左右に動く、左右に動いて倒せ。

4-5

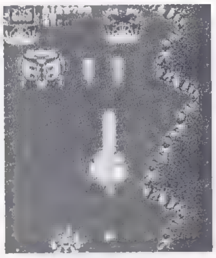


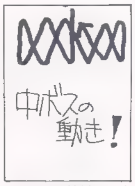
動き方はこんな風。左右対称に動き、撃つぞ！

黒い3連星出現。動きは単純だが硬い。反対の位置にいながら撃つとよけやすいぞ。



前半のズゴッグの出方を見てみよう。出る順に溜め撃ちしていく。十分間に合うので、落ちついていくこと。中ボスまでに計14機が降ってくる。

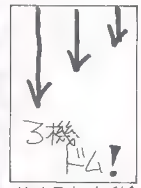

中ボス。これはやさしいので、リングに気をつければ大丈夫だ。



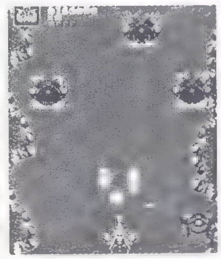
動きは単純。じっくりいけばそのうち壊せるぞ。

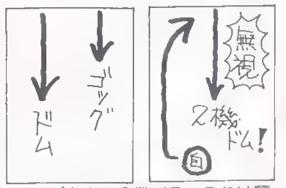
ズゴッグ中心。ここは落ちついていけば問題はなし。出現位置を覚えて全部消せ！

4-6



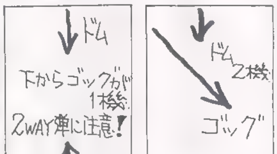
始まるとすぐドムが3機くる。左から倒すぞ。


左右と上からズゴッグが3機。1機ずつ速攻でつぶしていくぞ。

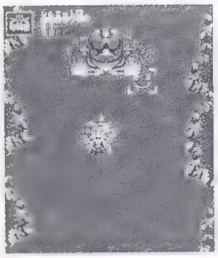


ドムが上から2機くる。これは撃たずに上へまわる。ズゴッグのミサイル対戦の意味で逃げまわる。

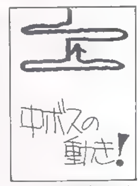
前半は、ゴッグの出現を丸暗記。速攻で倒すぞ！



ゴッグが左上から1機。すぐ上からドムがくる。下からも1機ゴッグがくるので、気を抜かないこと。

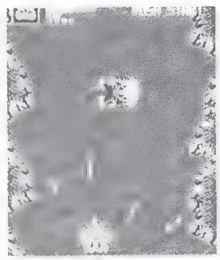

中ボス。上からくるが、もうこのときから撃ち込みを開始する。

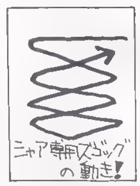
ボスの登場！最強の溜め撃ちでとにかく速攻で倒しにいく。シャアズゴッグは無視するのだ！



中ボスの動きはこうだ。速攻で倒さないと…。

ボスの動きは単純だが、シャアズゴッグに阻止されるとつらい。ミサイルに注意！


ここはシャアズゴッグが超厄介。ミサイルだけ消していくといい。

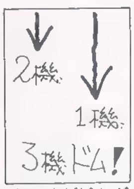


意外に動きが速いので、押されないようにする。

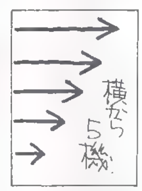
持久戦になるぞここは！とにかくシャアズゴッグからのミサイルを消すことに集中。いずれ壊れるさ！

5-1


風景もガラリ。新たな敵が出現。まずは3機ずつのザコがくるぞ。



おっまだドムが出る。確実につぶしていこう。

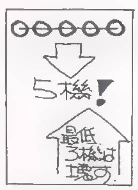


ドーッとまず左から、そしてすぐ右から編隊が。

ステージ5にもなると、敵の出現もきつくなってくる。特に整列系は、硬いものが多いので非常につらい。半分壊して抜けることを考えよう。


横一列の編隊が上から下へ。5機いるので、3機倒して上へ！

3WAY弾を撃たれる！さすがにこれはつらい。少なくとも3体破壊していかないと安全とはいえない。



最後に3列くる。順につらいものが出てくるぞ。

後半には、横一列の編隊が3つくる！

意味のない連射はせず、画面に現れたらすぐ撃てるように溜めておくこと。

壊したら弾よけの意味で上に抜けるといい。

5-2


ボーナスステージ突入。傷ついていれば、必死に盾を探そう。


このステージに、なんと敵が！コンテナだけ撃っていると…。

さあボーナスステージだ。コンテナをぶっ壊して補充をしよう！

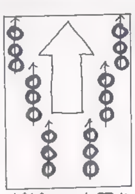

全部で敵は5機でるが、コンテナに隠れて見えにくい。注意！

しかし安心するな！なんと敵がいる！中央上からくることを忘れるな！

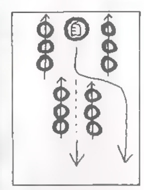

シールドが直ればあとは安全にいくのがいい。最後に2機くる。

出るところさえ押さえておけば問題なし。シールドも満タンーさあ次の面だ！

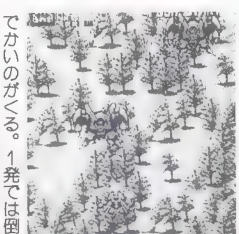
5-3


ドドーッと下から敵が！まず上で待ち下へ。

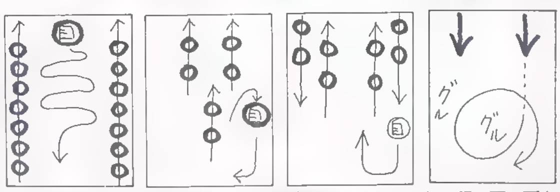
今度は上下に現れる整列もの。少しずつ動いて抜けるぞ。



弾は少ないが近いので注意していくこと。


でかいのがくる。1発では倒せないが、早めに倒さないと危険。

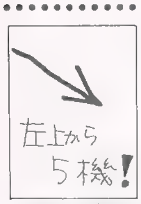
3体ずつくるものは、なるべく1発で倒すようにしたい。



でかいのがまた。逃がせないので必ず倒す。その後、上、下、下、下と2機ずつザコがくる。最後に両端の下から7機ずつ出る。少しずつ下へ。

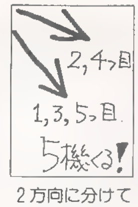
後半も上下からの整列編隊。特に最後の両わきに出るものは気をつけないとね。全部で14機。一気に動くな！

5-4



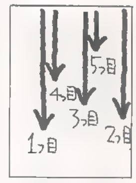
硬いものが連発でくる。逃げちゃう方がいいぞ。

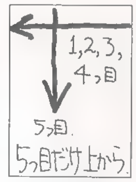
久しぶりに大型の敵の連発地帯へ。逃げ中心でいくぞ。出るものの半分を壊せ！

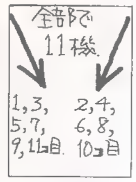


2方向に分けてくる。上の方のもののみ倒すぞ。

溜めきれないのがつらいが逃がせばなんとかなる。

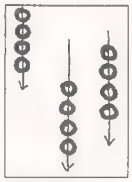


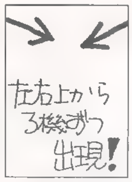




バラバラの出方でザコが5機くる。溜め撃ちでどんどん消し、次は横方向。これは無視した方がいい。次は左右上から。これも無視し上にいて逃がすぞ。

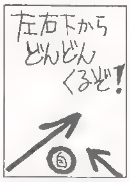
5-5





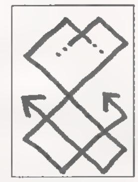
4機たてに並んだ編隊が3つくる。溜め撃ちプラス通常弾の連射で一掃していく。無視してもいいかな。

小さい編隊が次々にくる。機体によっては、1発で消せないので、サブウェポンにも頼らないとつらい。なので溜め撃ちのあと、ポポンと連射をやるといいぞ。



黄色の大型機が左右の下からくる。まわるぞ！

赤い機体が2体、右から現れたら中央の下にいるようにしよう（次の準備）。

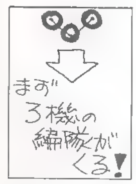


ハネまわるのを忘れないこと。なのでぶっ壊す。

中央下にいると、左右下から大型（黄色の機体）の敵が久々に現れる！

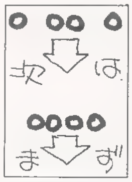
前に現れたものよりも硬い？気がするので、溜め撃ちを2発撃たないとならない。動きが速いので注意しよう。

5-6



まずは上から3機くる。前半はこんな感じかな。

前半はザコ。上からコンテナがでるまでの相手だ。コンテナが出たら上へ逃げろー！

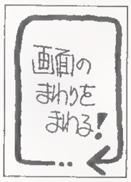


4機編隊がまず1つ。次にもう1つくるぞ！

ドーン！右下からサイコガンダムMK・IIが出現。右まわりで動きまわる。

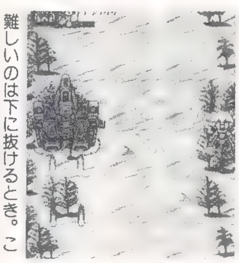


コンテナが上から4つ。これが来たら上へ。下からボスがくる。



ボスは左まわりでぐるぐるまわる。弾が怖い！

難しいのは下に抜けるとき。こんなふうに、弾の間を抜けて下へ。



とにかく下に入り、溜め撃ちをぶち込む。これをひたすらやる。



弾の間を抜け下に入ることをくり返し、変形前のものを破壊。すると、変形後のタイプが上から出現！このタイプは、上で左右に動く！



壊れると、もう1機のボスが！でもこれは楽かな。左右に動く。



基本は、ミサイルを撃っていく。これを続けるだけでも倒せるぞ。

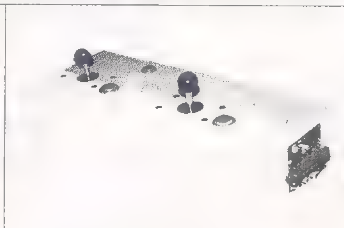
どちらかというと、変形前のほうがつらいよね。弾の間を抜ける分危険だからねえ。

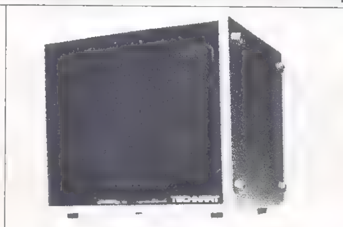
うーむ、やっと5面。あと3面！じっくりいこう！

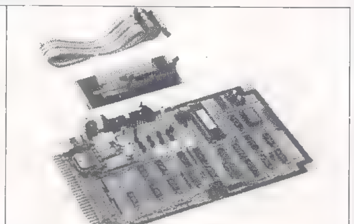


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥42,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル ¥3,500

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け 取り外しもワンタッチでOK!
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト¥20,000

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

聞こえるか!ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 価格は毎週変動します。電話でご確認ください。 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ナムコ
- ワルキューレの伝説(ロム)……¥55,000
- タンクフォース(ROM)……¥9,000
- ドラゴンセイバー(ROM)……¥10,000
- ピストル大名(ROM)……¥9,000
- 倉庫番(ROM)……¥4,000
- ローリングサンダーII(ROM) ¥2,000
- ワースタ89・90(ROM)……¥2,000
- バーニングフォース(ROM)……¥7,000
- ギャラガ……¥7,000
- ゼビウス……¥12,000
- バックランド……30,000
- パック&パル……¥35,000
- スカイキッド……¥28,000
- リブルラブル……¥65,000
- グロブダー……¥30,000
- システムI……¥12,000

セガ
- コットン……¥27,000
- ムーンウォーカー……¥25,000
- エイリアンストーム……¥20,000
- MVP……¥6,000
- エイリアンシンドローム……¥35,000
- 忍……¥9,000
- その他ROM多数

タイトー
- カダッシュ……¥5,000
- 究極タイガー……¥10,000
- 大旋風……¥8,000
- ダイナマイトリーグ……¥1,000
- 地獄めぐり……¥8,000
- フリップル……¥2,000
- パラメデス……¥4,000
- マスターオブウェポン……¥12,000
- 影の伝説……¥12,000
- ドクタートッペル探険隊……¥6,000
- ホラーストーリー……¥8,000
- ヘルファイヤー……¥5,000
- 奇々怪界……¥6,000
- 功里金団……¥6,000
- ヴォルフィード……¥15,000
- 鮫!鮫!鮫!……¥20,000
- 達人……¥18,000
- ニュージーランドストーリー……¥18,000
- レインボーアイランドEX……¥18,000
- ツインコブラ……¥15,000
- メガブラスト(サブ)……¥4,000
- 栄光の甲子園(サブ)……¥1,000
- クイズ捕物帳(サブ)……¥4,000
- クイズHQ(サブ)……¥4,000

コナミ
- トライゴン……¥28,000
- コントラ……¥13,000
- リングの王者……¥7,000
- パロディウスだ……¥23,000
- サーカスチャーリー……¥7,000
- 少林寺への道……¥5,000
- Mr.五衛門……¥8,000
- ファイナライザー……¥6,000
- TMNT……¥22,000
- グラディウス(ロムボード)……¥42,000
- ハイパーオリンピック……¥10,000
- ロックンロープ……¥8,000
- フラックアタック……¥12,000
- サプライズアタック……¥8,000

アイレム
- 最後の忍道……¥17,000
- トンマ……¥13,000
- ドラゴンブリード……¥13,000
- ギャロップ……¥13,000
- Rタイプ……¥10,000
- イメージファイト……¥13,000
- ガンフォース……¥15,000
- 迷宮島……¥3,000
- ヤンチャ丸……¥4,000

カプコン
- ストリートファイターIIターボ……特価
- ストリートファイターIIダッシュ…特価
- ストリートファイターII……特価
- キャプテンコマンドー……¥75,000
- ストリートファイターI……¥45,000
- 魔界村……¥20,000
- ファイナルファイト……¥45,000
- チキチキボーイ……¥60,000
- 戦場の狼……¥8,000
- アレスの翼……¥12,000
- ラッシュ&クラッシュ……¥9,000
- サイドアームス……¥9,000
- F-1ドリーム……¥5,000
- 虎への道……¥8,000
- ドカベン……¥4,000
- ポンピングワールド……¥5,000
- クイズ三国志……¥5,000
- クイズ殿様の野望……¥5,000

テクノスジャパン
- レッスルフェスト……¥15,000
- コンバットライブス……¥7,000
- アルファックスZ……¥7,000
- エキサイティングアワー……¥3,000
- W・ドラゴンIII……¥6,000

- ザインドスリーナー……¥7,000
- ドッヂボール……¥4,000
- 西遊降魔録……¥3,000
- ビーチバレー……¥3,000

UPL
- シュトラール……¥20,000
- タスクフォースハリアー……¥10,000
- アクロバットミッション……¥18,000
- バンダイク……¥7,000
- アトミックロボキット……¥6,000
- アークエリア……¥15,000
- ムスタング……¥18,000

データイースト
- キャプテンアメリカ……¥28,000
- ダークシールII……¥22,000
- デスブレイド……¥20,000
- 空牙……¥25,000
- SRD……¥3,000
- ワンダープラネット……¥5,000
- コブラコマンド……¥5,000
- スタジアムヒーロー……¥2,000

SNK
- 業務用キングオブモンスター……¥3,000
- 〃 忍者コンバット……¥3,000
- 〃 ワールドヒーロー……¥8,000
- 〃 龍虎の拳……¥12,000
- 他カセット多数
- スカイアドベンチャー……¥13,000
- ギャングウォーズ……¥9,000
- 航空騎兵物語……¥6,000

テクモ
- ジンジンジップ……¥38,000
- 雷電……¥58,000
- ジェミニウィング……¥9,000
- ワールドカップ90……¥10,000
- 忍者龍剣伝……¥15,000
- STG……¥10,000
- レジオネア……¥30,000
- リムロッキンバスケット……¥8,000
- スーパーハイインパクト……¥9,000
- ティードオフ……¥2,000
- アルゴスの戦士……¥18,000

その他
- ドギューン……¥50,000
- 達人王……¥38,000
- スノーブラザース……¥10,000
- フーピー……¥15,000
- 天聖龍……¥12,000
- P-47……¥12,000
- 実力プロ野球……¥10,000

- 銀河仁侠伝……¥20,000
- スカイスマッシャー……¥15,000
- ハットリス……¥3,000
- ウルトラマン……¥6,000
- ドラゴンパンチ……¥4,000
- スパイナルブレーカーズ……¥7,000
- テラクレスタ……¥6,000
- ギガンテス……¥10,000
- 学園パラダイス……¥7,000
- クイズ18禁……¥10,000
- クイズTV合衆国……¥10,000
- グレイボン……¥10,000
- ターボホース……¥18,000
- スーパーフォーミュラー……¥7,000
- F-1グランプリI……¥15,000
- F-1グランプリII……¥48,000

麻雀
- 麻雀ファンクラブ……¥5,000
- キャンパスハンティング……¥5,000
- 個人教授……¥3,000
- ナンパストーリー……¥4,000
- 麻雀フライデー……¥3,000
- ギャルの告白……¥3,000
- テレホン麻雀……¥3,000
- カメラ小僧……¥3,000
- ダイヤルQ₂……¥15,000
- ねるとん牌鯨団……¥5,000

下取りコーナー
- 恋のホットロック……¥32,000
- 悪魔城のドラキュラ……¥32,000
- サイコロソルジャー……¥35,000
- ぶたさん……¥20,000
- ロストワールド……相談
- リブルラブル……〃
- イラターの復活……〃
- ドルアーガの塔……〃

中古基板情報

●クロネコヤマトの伝言FAXで価格情報がわかります。

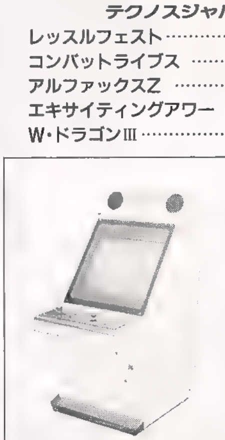
〈取り出し方法〉
- ●0990-30-8010をプッシュ
- ↓
- ●トーンの切り替えをするトーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
- ↓
- ●音声ガイドに従って5と#をプッシュ
- ↓
- ●BOX番号250000#をプッシュ
- ↓
- ●BOX番号を確認して#をプッシュ
- ↓
- ●スタートボタンを押す

株式会社
トライ

〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365
荒川グリーンビル205

TEL 0473-48-3880代
FAX 0473-48-3885

休日:日・祝日
営業時間:12時〜20時まで


アイレム・マドンナ26インチ 特価


セガ・エアロシティ26インチ ¥240,000

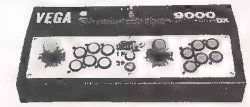
シグマ電子
AV-2001、Σ6000


AV-2001……¥25,000
Σ6000……¥13,800

KIC PANA TWIN


PANA TWIN ¥42,000

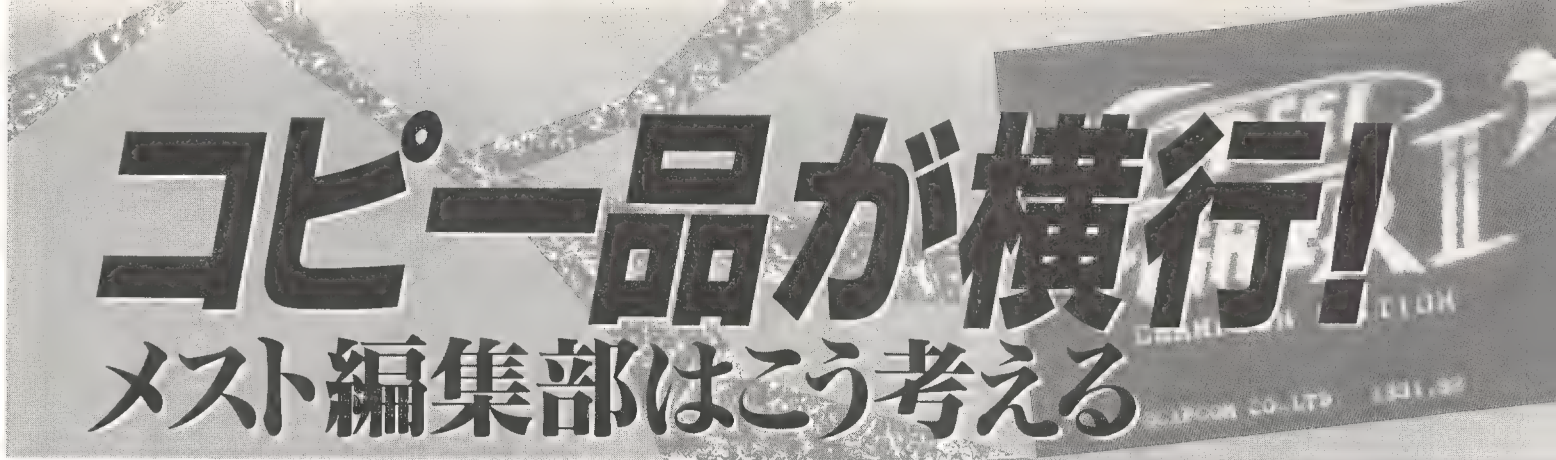
ハッピー商会 VEGA-9000DX



VEGA-9000DX ¥53,000

*当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

☆ストIIダッシュ⇨ターボへの下取り交換受け付けます。



コピー品が横行!
メスト編集部はこう考える

君はもう見ただろうか。必殺技が空中で出たり、プレイ中にキャラが変えられるストIIを。これはカプコンが作ったゲームではない。いわゆるコピー基板というやつだ。コピー基板は開発者のゲーム作りの苦労を無視して利益をかっさらってしまう。これは許せないぞ。

コピー基板って何だろう?

コピー品、海賊基板などといわれる製品をご存じだろうか?

今から15年前。当時はまだビデオゲーム自体の社会的認識がかなり低かった。そんな状況の中、オリジナル製品を作ったメーカーに無許可で非常に酷似したゲーム、もしくはまったく同じゲームが大量に乱造されていた。

それらのゲームをコピー品、コピー基板などと呼んでいたのだ。そのころ爆発的な人気があったスペースインベーダー（78／タイトー）などが有名なところだろう。

その後スペースインベーダーパート2のコピー品をめぐり、裁判にまで発展した。もちろんコンピュータプログラムは著作物であるから、裁判ではオリジナル品の製造メーカーであるタイトーの勝利に終わった。

その後も、一時より数は減ったが人気ゲームのコピー品は秘かに作り続けられていたのだった。

ストリートファイターIIの誕生

月日は流れ91年3月、ストリートファイターIIが発売された。これはカプコンのCPSというシステム基板の製品である。

CPSは88年に登場したシステム基板で、当時は容量の多さとコピー品対策で話題を集めた基板である。

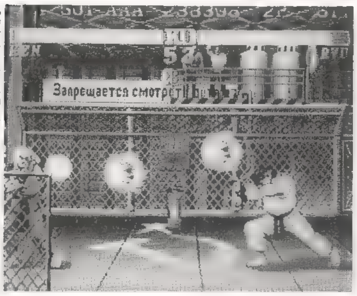
当然、CPSのゲームのコピー品は皆無に等しかった。そしてストリートファイターIIも例外ではないと思われていた。

だが、3～4カ月たったころ、海外版と思われる製品が出回り始めた。

勝ちぜりふ、エンディングメッセージなどが英語で、バイソン、バルログ、ベガの名前が入れ替わっているのである。細かいところでの相違点はあるが、一般的に考えれば海外版と思っても無理はないだろう。

しかし、これらの製品のいくつかが実はコピー品だったのである。

©表示がなく、ゲームのKOマークがずれていたり、試合終了後の画面早送り機能がなく画面が切り替わったりする。また、バグりやすく画面が乱れることが多い…。



蛇行する波動拳。連射も可能である。

とどまるところを知らない改造基板

去年の10月ごろからストリートファイターIIダッシュターボに関する妙な質問が舞い込んでくるようになった。

「ターボって、波動拳がホーミングするんですか?」「ソニックブームが連射できるターボはあるんですか?」「うちの近くの店にあるストIIダッシュのニューバージョンは、試合中にキャラ変更ができるんですけど、これがターボなんでしょうか?」

これらは去年の10月ごろから頻繁に寄せられた質問の一部である。この謎のゲームのことは、編集部でもキャッチしていた。

本誌の特派員が9月に香港へ行った際、ゲームセンターで同じような物を目撃している。そして、それが日本にも存在するということである。

しかし混乱の発端は10月の初めにアメリカで開かれたAMOAエキスポであった。この発表会でストIIダッシュのニューバージョンである「ターボ」がカプコンUSAから出展されたのだ。

この情報はすぐさま日本にも入ってきた。「ストIIダッシュのニューバージョンが出る。その名もターボだー」

しかし、ターボの正しい情報が把握されないまま、噂だけが急速に広まっていったのである。

こうしたことから、ターボに関する間違った情報が、さまざまな形で語られていってしまった。

その原因の1つに俗に言う「3倍速ストII」の存在があると思う。すでに知っている読者も多いと思う。これは、ある複雑な操作によりストリートファイターIIのスピードを非常に速くしてしまった物のことである。別にコピー品とは関係なく、従来から正規のルートで販売されていたオリジナルのストIIでできるのである。

しかし、「ターボ」という言葉が「スピードの速さ」を連想させたのだろう。この3倍速ストIIをターボと勘違いした人も多かったようだ。

そして極めつけが前述した謎のストIIダッシュの登場である。

本物はどっちだ?

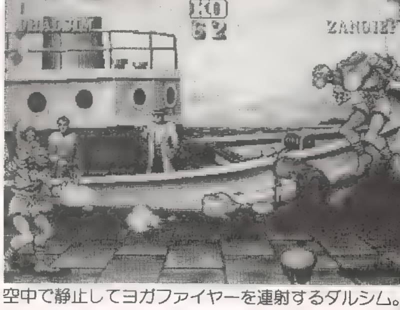
ここで整理してみよう。現在カプコンから販売されている製品は、ストリートファイターII、ストリートファイターIIダッシュ、ストリートファイターIIダッシュターボの3作品だけである。これらにはそれぞれ海外バージョンが存在するが、日本国内で販売されていない。

そして、ストIIとストIIダッシュにそれぞれ海外版を模したコピー品が数バージョン存在する。最近になって特に目立ってきたものがさきほどから問題になっている謎のストIIダッシュである。

ではどのようなものか、少しだけ紹介しよう。

前述した質問にもあったとおり、波動拳、ソニックブームなどがホーミング（敵キャラを追尾）する。移動スピードが異常に速い。スタートボタンを押すと試合中にキャラクター変更ができる。タイトル画面のロゴの色が違う、などたくさんある。

これらのコピー品には、対戦ゲーム本来のおもしろさがまったくといっていいほどなく、ただ奇抜なインパクトだけを求めたものだといえるだろう。



空中で静止してヨガファイヤーを連射するダルシム。

㊟写真はすべてストII改造版です。

ストIIダッシュに
プレイヤーの立場からゲー

広がり続ける改造基板

はっきり言おう。このストIIダッシュは改造基板である。ストIIターボでもなければニューバージョンでもない。カプコンから発売された製品ではないのだ。ある業者が改造基板として、またはROMキットという形で独自に販売しているものである。

そして、さきほどの海外版らしきストIIもカプコンの関知しないところで複製、格安で販売されたコピー基板なのだ。

まったくといっていいほど同じ物なら、安いほうが売れるだろう。しかしカプコンにとっては迷惑このうえないことだろう。事の善悪ははっきりしている。著作権法で保護されるべきプログラムである。

それが何のことわりもなく勝手にコピーされたのだ。しかも、開発費や人件費がかかっていないからといって安い値段で売りさばく。

これでストIIダッシュの寿命も縮まり、ターボのインパクトも色あせてしまった。

知恵をふりしぼり、苦悩しながら開発して出来上がったビデオゲーム。それをいとも簡単に複製し、金儲けをしている者がいるのだ。しかも「カプコンの新製品」と偽って売りつけていたりするのである。

たしかにストIIダッシュの改造基板は、タイトル画面にカプコン製だという表示がある。新製品だと思い込んで購入したオペレーターもいる。ニューバージョンだとかターボなどと貼り紙をして設置している店もある。

それを見てみんなプレイするのである。しかし本誌に載っているターボとの違いにとまどい、編集部に電話をかけてくる。

ある読者は「ターボと書いてあったからプレイした。けど本物のターボじゃなかった。これは詐欺じゃないのかー」と強く訴えかけてきた。



小の必殺技を出すと、波動拳を撃つことができる。

根本的な問題は何なのか

この日本にコピー品を作っている業者、コピー品と知りつつ仕入れるオペレーターがいるのだ。この状況を改善しないかぎりコピー基板や改造基板はなくならないだろう。

そして我々プレイヤーも例外ではない。コピー基板と分かっていて金を注ぎ込むことはコピー基板業者に協力しているようなものではないだろうか。おもしろいというだけでどんなものでも認めてしまうと「プレイする人がいるかぎりなくならない」と、最終的な責任を押しつけられることになるだろう。

かつてゲームセンターは不良の巣窟と呼ばれていた。今はどうだろう。店内も明るく、若者だけではなくカップルから家族連れまで楽しめる場所になってきている。これはオペレーターの相当な努力があったからだろう。

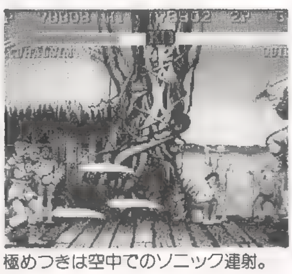
しかし、現実はさきほどのとおりである。いまだにコピー品がなくならず、しかもストII関連の大量の基板が出回っている。どこから仕入れたのかと聞けば堅く口を閉ざし、卸したといわれる所にたずねてもシラを切るばかり。黙って見ていれば、数千枚のコピーおよび改造基板が出回ってしまった……。

もうあきれるばかりだ。このままではいつか大事件になってしまう。警察が介入してきて、新聞の三面記事にでかでかと載る。何年たっても警察のお世話になっているこの業界を見て人々は何と言うだろうか。

健全な遊び場と大いなる夢を提供していく使命を背負っているんじゃなかったのか。なんとかしようぜー誰かが言い出さなければ、誰かがやりださなければならないんだ。

読者のみんなも真剣に考えてほしい。今、ゲームが好きで毎日プレイしているみんなが、ビデオゲーム業界の将来を担うかもしれないのだ。法律など難しいことは分からなくてもかまわない。ただ、プレイヤーとして何ができるのか、今後みんなで考えていきたいと思う。みんなの意見を待ってます。

（猿渡）



極めつきは空中でのソニック連射。

コピー基板を許すな！——石井ぜんじ

コピー基板が許せない理由は、なんといってもオリジナリティを求める開発者の努力を無視して、利益を盗んでしまっていくことにある。

各メーカーの開発の人たちは、なんとかして他社のゲームを超えようと不断の努力をしている。ヒットゲームを作り出すのは、並大抵のことではない。

3Kといわれる職業が嫌われる現在、ゲームの開発スタッフは正月も返上して会社に居残り、コンピュータの前に座っているのだ。メーカーによって多少の差はあるものの、そのくらいのパワーがなければヒットゲームを作り出すことはできない。

それだけの努力と愛情を持って生まれたヒットゲームがコピーされたりしたらどんな思いがするだろう。想像するに余りある。

また、コピーゲームは利益だけでなく、ゲームそのものをダメにしてしまう可能性がある。ゲーム性を無視して作られたコピー版は、ダッシュやターボ、さらにストIIへつながる大事なストII世界に悪い影響を与えてしまうに違いない。

私はこのような理由からコピー版ではプレイしないよう心がけている。ゲーマーとしてできることはそれだけだからだ。

ゲームは真剣勝負の成果なのです
—カプコン開発者からプレイヤーの皆さんへ

メーカーの開発スタッフとしては、コインを投じてプレイしてくれる人の輝く目を絶えず意識しながら、毎日毎日心血を注いでゲームづくりに取り組んでいます。

こうやればもっと面白いか、これでどうだ、と想定されるプレイヤーの皆さんとのキビシイ闘いの連続です。ゲームが完成したときは肉体的にも精神的にも、もうヘトヘトです。それだけに市場に出て高く評価されると喜びもひとしお、ゲーム完成過程での苦しみはすべて喜びに変わってしまいます。

そういう真剣勝負の成果をドロボウ猫にさらわれるということは、怒りというよりそんな世界にうごめく人々の存在が悲しくなります。

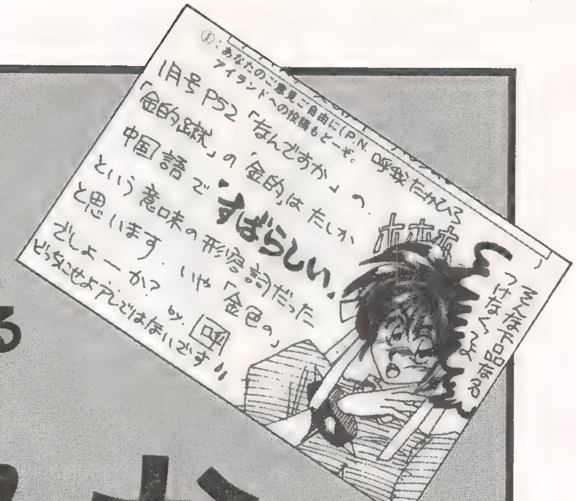
プレイヤーの皆さんには、このような私たちの気持ちを理解してもらえれば、もうあえて言う言葉はありません。

世の中に正義がなくなると全体が不幸になります。苦心して開発した製品の著作権を侵害するような行為は断じて許すわけには参りません。法的手段を講じてでも、ゲームを楽しんでいただく皆さんに「真実の楽しさ」を味わっていただくよう、今後も最大限の努力を続けていくつもりです。



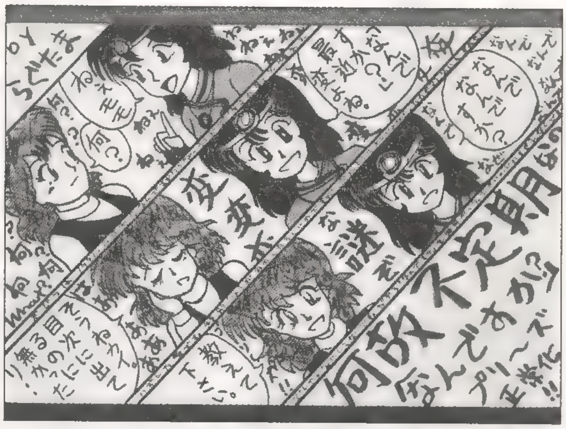
ゲーメストを100倍おもしろくする なンでスか

スー・ルン
C・LAN



はい、なんか久しぶりですね。でも何事もなかったかのよーに、いつもと変わらず行きます。

問.



（埼玉県　らぐたま君）

答. いや別に不定期ってワケじゃあ…あ、でも見事にこのところ隔月になってるなあ、こぱびーの乱入もあったし…俺って忙しいのかなぁ。やっぱデカい特集とかあるとホラ、ね。わかったかな。

P・S 馬田くん、まだ発送してなかったの!?

問. YA-DA-YOの歌詞ってどんなんですか?
（愛知県　骨凡太君）

解. えーと「YA-DA-YO」ってみんなわかる?ゲーメスト№2で攻略したセガの横シュー「ファンタジーゾーン」のラスボスのBGMの曲名のことである（ふー）。

この曲には歌詞があり、当時は歌いながらラスボスと戦う人が数多く見受けられたものだ。その歌詞、ちょっと書いてみましょう。

YA-DA-YO

やだよ　やだよ　いやだよ
顔もみたくないよ
やだよ　やだよ　いやだよ
お前なんかきらいなんだよ
やだよ　やだよ　いやだよ
近付かないでくれ
（ループ）

確かこんなだったと思うんだけど…。一応歌って確認したので多分あってるはずである。はずれてたら責任は持とう（何の?）。

問. サガットは、アッパーカットを撃った後の一瞬、超凶悪な顔になっているんですが、どんな顔か見せてくださいお願いします（1回だけ乱入されたときに見たことがある）。
（山形県　ライナー真島君）

解.



おそらく君の言いたいのはこれだね。でもサガットって元々凶悪な顔してんですけど。

問. C・LANってどう読めばいいんでしょうか?
（大阪府　英名兎国さん＋さっきのライナー真島君）

解. 「しいらん」でいいっす。ちなみに由来は…

①ゲーメストに入ったころにちょうどC言語を始めたから（C-LANGUAGE）。

②ゲーメストに入ったころは何も「しらん」奴だったから。

の2つではない、とだけ言っておこう。あと、ほかのライターで読みにくそうな人もフォローすると…

・山河悠理…やまかわゆうり
・YOU・A…ゆうえい
・R-K君…りくくん
・N・O…グラッチ、いや、エヌオー

問. 「超絶倫人ベラボーマンの29面（ベンジャミン×2、雷丸）がクリアできません。ぜひお助けください（バージョンはCです）。
（北海道　花田史記君）

解. ぼきゅわかんにゃーい、っつーことで№24の攻略をそのまま書いてしまおう。

29面
いよいよ、ここからボスの混合攻撃の面が始まります。ここから先は福引をしない限りほとんど体力が増えることはないので、1コインクリアのためには、自分なりにパターンを覚えてしまわないと非常につらいのです。

この面はベンジャミン×2と雷丸がいますが、具体的な方法としてはスタートしたらすぐに大ジャンプをして、上下のベンジャミンに1発ずつ当てて画面外に飛ばします。

そして、さらに画面外にいるところを右端から攻撃します。ここまではいつもパターンになると思うのですが、ここから先はベンジャミンのパターンに合わせて攻撃していくしかないでしょう。ボスの混合面の中でも結構難しい面と言えるでしょう。

とにかく、雷丸より先にベンジャミンを倒すことです。

わかった?担当はF-SCHERさんでした。

問. 「グラディウスIII」のパワーアップの中にあるE・レーザーとC・レーザーの「E」「C」とは何かの省略ですか?もしそうなら、何の省略なのか教えてください。お願いします。
（山口県　魔道うに君）

解. はい、「E」はエナジー、「C」はサイクロンの略だったんですねえ。これでスッキリ悩みも解消もう大よろこびだね魔道うに君。

訂. 11月号の「なんですか」でワイン持ちというのがありましたが、実際ああは持たないそうです。理由は体温でワインが温まってしまうからです。本当は🍷をつまむように持つそうです（注. 白ワインに限る）。
（東京都　松田憲治君）

これで今月は終わり。質問ある人はゲーメスト編集部「なんですか」係までね。アンケート葉書でも使えれば勝手に使っちまうのでそのつもりで。

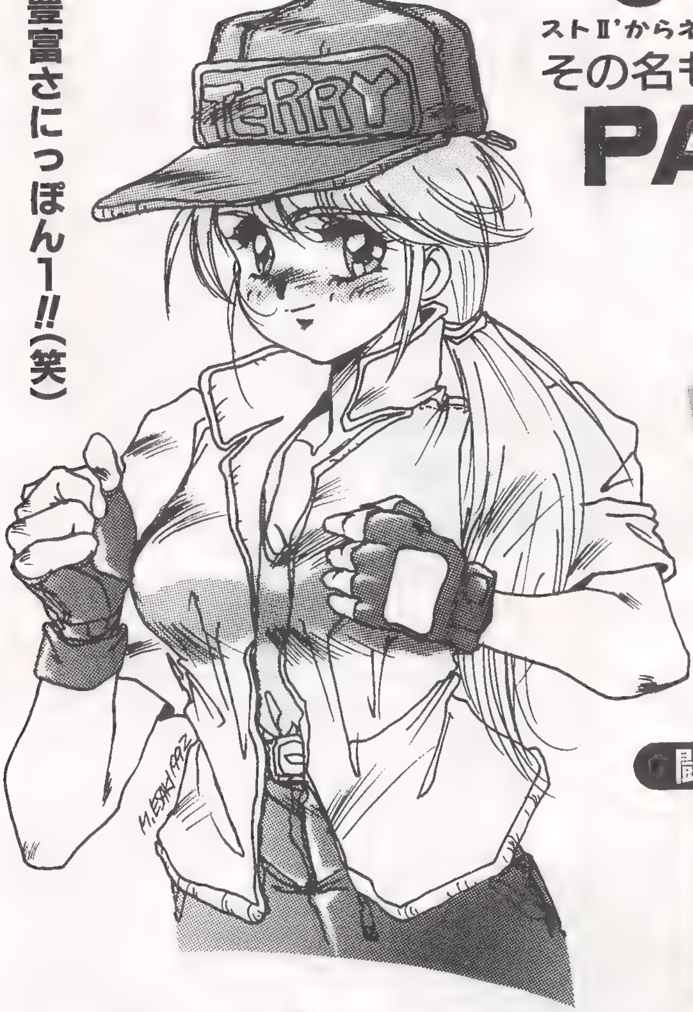
基板の豊富さにっぽん1!!(笑)

The よくばり派のきみに…

ストⅡ'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も (S出力、PAL信号装備、コンバーター) MODEL; MP-92

PANA TWIN





ハッキリ言って もう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体
価格¥42,000

- ●本体価格…………………¥42,000
- ●ストⅡ 対応ハーネス…… ¥3,000
- ●麻雀ハーネス……………… ¥3,000
- ●VHFユニット………… ¥3,000
- ●RGBケーブル………… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用……¥8,000
- ●メガドライブ用……………¥3,000
- ●PCエンジン用……………¥3,000
- ●MSX用……………………¥3,000
- ●連射基板……………………¥3,000

闘いに餓えた狼達が再びやってくる!!

餓狼伝説2 (Aセット)

&NEO・GEO基板&パナツインセット
価格¥218,000円税込です(限定品ですのでお早めに!!)
さらにお買い上げの方に、ネオジオのカセット2本とハーネスサービスだっ!!
(※ネオジオのゲームカセットは当社に選択させてもらいます)

中古基板リスト

在庫基板NEWS
ほしいものがあるかもしれないよ?

FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●

0990-30-8010にTEL
#8010(首都圏のプッシュ回線)

⬇

BOX番号(765 765 #)をプッシュ

⬇

スタートボタンを押す

⬇

CATCH終了

お問い合わせは
クロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010(フリーダイヤル)まで

好評につき、パナツイン+Bセットが復活!!

いま、パナツインをお買い求めくださった方には、ゲーム基板1枚とそれにあうハーネスをサービス! Bセットをご希望の方は必ず、「Bセット希望します」と言って下さい。
(基板は当社にて選択させていただきます)

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

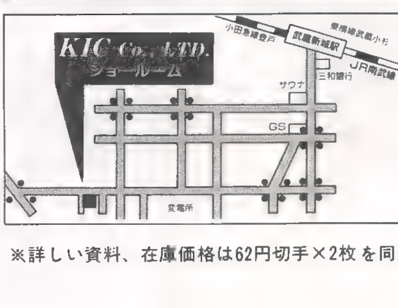
★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

5000円均一だ!! 限定品

今月の目玉商品

- ●奇々怪々
- ●地獄めぐり
- ●SRD
- ●セルフィーナ
- ●大工の源さん
- ●宇宙戦艦ゴモラ
- ●サイドアームス
- ●ワードナーの森
- ●ファイナライザー
- ●サプライズアタック

上記の基盤とパナツインを買うと、その基盤に合うハーネスプレゼント!!
注意:在庫確認してからお買い上げ下さい。



営業時間

AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. (株)ケイアイシー
住所が変わりました
〒213
神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘
TEL 044-754-7594
FAX 044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

バルログ小公子

3 猛牛の巣

ピンクゲロゲロ

バイソン使い、ラッシュホーンズの梅村馬波郎に惨敗した小公子、出名カツオ。彼は熱い闘志を燃やし、修業のすえについに梅村の地元へ乗り込んだ。

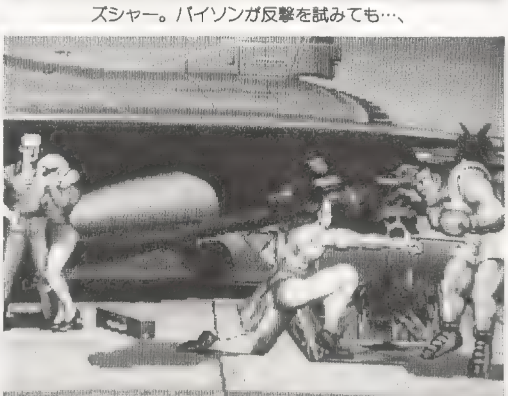
教官…バイソンはいうなれば核弾頭。特に注意すべき攻撃はダッシュストレートとターンパンチのみだ。まあいい。詳しい説明はあとにして、私のバイソンとちょっとやってみよう。
出名…はい。
——ズシャーバンワンドカッファーイブドゴンバンババンう〜
出名…あちゃ〜。パーフェクト負け。
教官…私のバイソンにこうもあっさり負けるようではいかんね。
出名…うう〜、どうすれば。
教官…基本的なバルログ側の攻め方は、たえずツメのとどく範囲でシャカシャカやりながらスライディングや小ゴロン（小ローリング）も交えていく感じだ。バルログのほうが攻め続ける展開が望ましい。
出名…でも足払いストレートで転ばされて、そこからたたみ込まれて気づいたときには…。受けに回ると弱くて。
教官…ちょっとターンパンチをガードしてくれないかな。さ、いくぞ。
——スリーガシバチーンー
出名…うわ。
教官…間髪入れずダッシュストレートを出すと逃げられないだろう。もう1回だ。
——スリーガシゴーガシバチンー
出名…あれ。
教官…ターン、ダッシュのあとの立ちストレートも同様だ。また、こんなこともできる。
——スリーガシゴーガシツツガシシガシ…
出名…ああ。つかまれた。
教官…そう思って投げ返しを狙っていると今度は足払いをやられたりする。はっきりいってこの辺は読みだ。
出名…実戦で鍛えろということですか。
教官…そうだね。しかし知識ももちろん重要だ。バイソンに対して知っておいたほうがいいことをいくつか挙げておこう。まず対空兵器。これは立ち中ヅメでほぼOK。一つ注意するのは遠いとき。むこうの大パンチに負けてしまう。こういうときはスライディングや、つかつか歩いて直地を投げてしまおう。登り蹴りも間合いによっては使えるぞ。
出名…なるほど。
教官…次に小ゴロンの使い方。転ばせたときは大ゴロンで体力を削るのはいいとして、普通に使うときは、ツメの先で攻撃するつもりで出すか、小ヅメからのキャンセル技としてたまーに出すといった感じだ。
出名…ふむふむ。
教官…あとは間合いが離れたときの闘い方だが、バイソン側としてはダッシュなどでしかけるしかないので、「来たあ！」と思ったらすぐにスライディングを出すといい。しかし、やはり例外はある。反応が遅れてはもちろんだめだし、ターンパンチの腕が伸び切った状態はスライディングよりもリーチがあるからもろに入ってしまう。間合いが離れたら、あまり逃げ腰になって離れすぎずに少しは近づこう。スタート時の位置より少し遠いくらいがベストだ。
出名…そうなんですか。
教官…スライディングがガードされたあとは、しゃがみ小ヅメを出すのがよい。ただしこれも条件つき。スライディングの終わり際にガードさせたときに限る、という条件がね。バイソンはガードするしかないんだ。
出名…ほかには。
教官…最後にバルセロナに関してだ。これは使っちゃいけない。うまいバイソンになると状況によってきちんと返し技を使い分けてくるからね。もし使うとしたら、突然出すといいだろう。追いつめられたときとかに逃げるとか、奇襲の意味で使うことになるが、多くて1ラウンドに1、2回かな。
これで一通りの説明は終わったが実戦でしかわからないこともたくさんある。さあ練習だ。
——3時間経過
教官…ふむ。ここまでくれば相当なもんだ。その梅村君とやらにも勝てるかもしれない。もともとバルログVSバイソンはバイソンに分があるともいわれている。ダメもとで頑張ってきたまえ。
——「オペル」にて
出名…ここか。バイソン王国「オペル」は。しかし、ほんとにバイソンが多いなあ。うわっガイルにパーフェクトで勝ってるよ。う〜ん勝てるのかなあ。
そのとき、ある対戦台からひときわ高い歓声があがった。
「さすが梅さん」
「いつ見てもほれぼれするなあ」
「バイソンはこうありたいもんだね」
出名…あ、あいつだ。梅村馬波郎。よし、対戦だ。
——チャララララッチャッチャッチャー
「バルログ?愚かな奴だ」「どうせヒョーバル（バルセロナのみのバル）だろ」
——ズシャーグサグサフォー、ガシゴーガシピョーンツツエイ…
梅村…むむ。こいつやるぞ。
——シャッズシャーゴロンゴロンガシガシバンう〜、
出名…やったあ。
梅村…くそっ。バルログに負けるとは…。
そのときだった。
謎の声…まだまだだな、丹八（たんぱち）。
梅村…兄さん。
そこに現れたのは、丹八と呼ばれた者とうり2つの男だった。出名が馬波郎と思っていた人物は、弟の梅村丹八だったのである。
馬波郎…随分腕を上げたな。
「エスティマ」のバルログ君。
そのときギャラリーは一斉に名乗りを挙げた。
「ここはこの夏井剃人（なついそると）のガイルにお任せを…」
「いや私めが…」
馬波郎…皆は下がっていろ。こいつは俺の獲物だ。さあ来い。
出名…よし、望むところだ。
闘いの行方は。緊張の高まる中、その声は無機的に告げた。
「ラウンドー　ファイッー」
（つづく）



このあとダッシュカつかみが。
いやーな瞬間だ。



ズシャー。バイソンが反撃を試みても…、

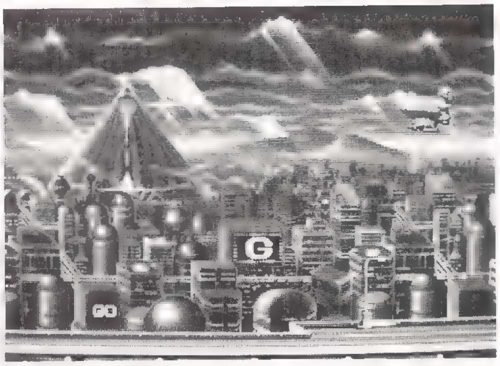


サクッと肉をそぐ。キヒヒ。

カプコン&ゲーメストゲーム企画

第1回ゲーム企画作品開発秘話

アルティミットエコロジー



開発者が語ってくれた開発過程における秘密をここに公開！

現在カプコンでは、第1回企画案募集で大賞となった「アルティミットエコロジー」を鋭意製作中です。

プレイヤーもできましたし、背景場面もどんどん完成してきました。スタッフはメインの企画マンの「MESH」以下総勢十数名が、すごい熱気の中、睡眠時間を削って頑張っています。

先月号に掲載された企画書の一部からもお分かりでしょう。本来の企画から変化していたことに気付きましたか？

もちろんおもしろさを殺さないように、原作者である森圭介君のアイデアをよりふくらませるよう作り上げます。

では、今回のテーマである「企画上の変更」についていろいろ語ってみましょう。

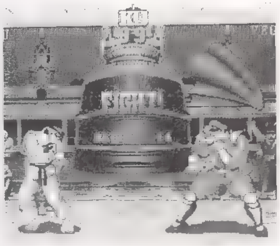
次々と出てくる変更点

一口に企画変更と言ってもいろいろあります。企画初期段階でコンセプトを拡大していく場合、製作中期での方向転換、製作終了間際での驚くほどの大変更など…。

内容も、「変更」「追加」「調整」「切り捨て」「作り直し」など気楽なことから恐ろしいことまでなんでもあり。

では、キャラを作っていく段階あたりから見てみましょう。このころよくあるのが、「思い付き」による追加と「キャラクター容量オーバー」による変更です。

思い付きは突然、天啓のように企画者を襲います。神が宿ったかのように、まわりを無視して新しいことを始めてしまうのです。まわりの人はおろおろするばかり。宿ったものが神のときと悪魔のときがあるので注意が必要です。



ベガのみ登場パターンが残された。

容量オーバーはかなりつらい状況です。通常はきっちり計算しておくのですが、ぎりぎりまで使おうとするあまり、容量が足らなくなってしまうのです。

有名なところではストⅡの出現パターンがカットされたこと（ベガのマントのようなものが全キャラ用意されるはずだった）ですね。ダッシュでは樽のボーナスステージでクッションがカットされたこと、気付きましたか？四天王キャラが増えたので、こっそりカットされたのでした。VSのキャラとかタイの椰子の木なんかも同様です。

なるべくゲーム自体に影響を与えない物からチェックしていきます。

深刻化していく変更点

先ほどのキャラ製作と併行してソフトを組んでいきます。ここで出るおもなトラブルとして「ひきつり（スロー）」が出てしまう」、「表示量をオーバーした」、「ハードウェアスペックに合わないような企画だった！」などです。

グラディウスやバースのようなゲーム性ならともかく、スローは基本的にまずいので何らかの変更が必要です。

スペックに関しては、カラーや表示優先で起こることが多いようです。CPシステムでは、やや特殊な表示優先方式を用いています。地形の中にキャラや弾、点数などが入ってしまうのを見た人も多いのでは？（見つけても黙ってようね）

ロケテストでの変更点

やっと通してプレイできるようになると、運命のロケテストの日がやってきます。

ここで何を見つけるか?がゲームのすべてを決定してしまいます。「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」の例を挙げましょう。

ロケテストバージョンでは、マジックボールは触れると即使用することになっていました。運びたい人は、攻撃して押していくのです。でも、押すプレイヤーは一人もいなかったのでした。持っていくことによりゲームが戦略的になるのに、出現した瞬間に使ってしまうのです。



剣で割ることで威力を発揮することになったアイテム。

最終的には皆さんもご存じの状態になりました。使用と運びを逆にしただけでかなりの効果に変わったわけです。

今、アルティミットエコロジーはこれらの段階を歩もうとしています。企画者の頭の中には、ゲーム画面からボス戦までいろんな絵がうごめいています。あれはこうしたほうがいいんじゃないか、この企画にこんなゲーム性を入れてみようか…などなど。イメージが具体化されていきます。

ゲームセンターであなたのコインを待つその日まで、アルティミットエコロジーの完成をどうか温かく見守ってやってください。

（カプコン開発スタッフより）

新春PCB大売出し 大型機・メダル機も扱ってます!

ナムコROM
- 球界道中記……10,000円
- マーベルランド……10,000円
- バーニングフォース……10,000円
- ダートフォックス(Pなし)……30,000円
- ローリングサンダーII……10,000円
- 倉庫番DX……8,000円
- タンクフォース……18,000円
- Sワースタ+コスモG……20,000円
- ワルキューレの伝説……60,000円

その他ROM
- ファンタズム……5,000円
- クイズHQ……5,000円
- 栄光の甲子園……5,000円
- ゆうゆのクイズでGO!GO!……5,000円
- ルナーク……5,000円
- 地球防衛軍……3,000円
- メタルブラック……18,000円

アイレムPCB
- 剣豪……20,000円
- ガンフォース……20,000円
- アンダーカバーコップス……50,000円
- ガンホーキ……23,000円
- 迷宮島……5,000円
- イメージファイト……[illegible],000円
- Xマルチプライ……11,000円
- ギャロップ……11,000円
- ボンバーマン……18,000円
- ビジランテ……3,000円
- トンマ……11,000円
- ボンバーマンワールド……50,000円
- ジッピーレース……8,000円
- ロードランナー……15,000円

SNK PCB
- 航空騎兵物語……8,000円
- ゴールドメダリスト……5,000円
- ネオ・ジオカセット ワールドヒーローズ……10,000円

- 龍虎の拳……10,000円

カプコンPCB
- 1942……15,000円
- ブロックブロック(P付)……20,000円
- ストリートファイターIIダッシュ 175,000円
- ストリートファイターII……115,000円
- ファイナルファイト……55,000円
- F-1ドリーム……8,000円
- マッドギア……8,000円
- ラストデュエル……8,000円
- 1943……15,000円
- ストIIダッシュターボ……238,000円
- バース……90,000円
- ブラックドラゴン……15,000円

コナミPCB
- ハイパーオリンピック……13,000円
- タイムパイロット……15,000円
- とおる君……6,000円
- スーパーバスケット……5,000円
- グリーンベレー……8,000円
- フラックアタック……10,000円
- ゼクセクス……28,000円
- グラディウスII……28,000円
- グラディウス……23,000円
- 出たな!!ツインビー……23,000円
- パロディウスだ!……23,000円
- サプライズアタック……8,000円
- サラマンダ……18,000円
- ハードパンチャー……13,000円
- サーカスチャーリー……5,000円
- メガゾーン……10,000円

セガPCB
- アッポー……15,000円
- テトリス……23,000円
- コットン……23,000円
- ガルディア……6,000円
- アラビアン……8,000円
- スケバン雀士竜子……23,000円

- アフターバーナーII(一式)……48,000円

タイトーPCB
- 大旋風……10,000円
- 飛翔鮫……8,000円
- パラメデス……3,000円
- リングファイター……13,000円
- リベンジオブドゥ(P付)……10,000円
- 達人……15,000円
- 究極タイガー……13,000円
- チャイニーズヒーロー……5,000円
- ダライアスII(一式)……30,000円
- バブルボブル……23,000円
- ワードナの森……6,000円
- あしたのジョー……3,000円
- ガダッシュ……13,000円
- FIIマザー……30,000円
- ヴォルフィード……13,000円
- パニックロード……5,000円
- 侍日本一……10,000円
- エキサイティングアワー……5,000円
- カゲキ……8,000円
- ハーレーズコメット……10,000円
- ヒット・ジ・アイス……13,000円
- ゴークス(P付)……10,000円
- ラスタンサーガ……18,000円
- スラップファイト……10,000円

テクノスジャパンPCB
- ダブルドラゴン……10,000円
- ダブルドラゴンII……8,000円
- ドッヂボール部……4,000円
- WWFレッスルフェスト……18,000円
- くにおくん……5,000円

テクモPCB
- スターフォース……18,000円
- 雷牙……13,000円
- ワイルドファング……10,000円
- アルゴスの戦士……18,000円
- シルクワーム……6,000円

データイーストPCB
- ミッドナイトレジスタンス(P付)… 円
- 魔境戦士……8,000円
- SRD……3,000円
- 空手道……8,000円
- ウルフファング……25,000円
- ダークシールII……28,000円
- ダークシール……10,000円
- デスブレイド……30,000円
- ワンダープラネット……[illegible],000円
- エドワードランディ……25,000円

ナムコPCB
- システムI……15,000円
- システムII……70,000円
- ワルキューレの伝説……130,000円
- ギャラクシアン……20,000円
- ローリングサンダー……20,000円
- ガントレット……28,000円
- ランパート……10,000円
- クラックス……3,000円
- グロブダー……20,000円
- タンクフォース……20,000円
- 源平討魔伝……23,000円
- バラデューク……18,000円
- F/A……50,000円

その他PCB
- ブレイゾン……15,000円
- クイズQ&Q……10,000円
- ロボキッド……13,000円
- アクロバットミッション……18,000円
- 達人王……40,000円
- 学園パラダイス……8,000円
- 霊界導士……7,000円
- ハットリス……4,000円
- パイプドリーム……8,000円
- ドルアーガの塔……40,000円
- コブラコマンド……5,000円

麻雀PCB
- レモンエンジェル……10,000円
- 禁じられた遊び……4,000円
- 浦島麻雀……5,000円
- 占い伝説……10,000円
- グッドE雀……10,000円
- トッテもだ雀……13,000円
- 「メガドライブ+1」……11,000円

※その他、新品PCB1万円引きます。

T13 ストII仕様

T26

3,000円均一

ズームイン・革命・お嬢さん・スキャンダル麻雀・ギャルの開花・列伝・家元・美女子学園・六本木

ミスコンテスト・キャンパスハンティング・Gメン・禁じられた遊び・花とおじさん・舞妓華・ぱにっくスタジアム・アイドル・タロット麻雀・夏色麻雀・ファンクラブ

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

- ○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円
- ○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は若干割引き有り。
- ○パナツイン、COMBO-AV取扱いしております。

報! 当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。



新品のみ売ります!

セガ
AERO CITY
エアロシティ

定価 250,000円
(値引きあり)

110kg、W・660 D・965 H・1320
●大迫力26インチモニターやダブルスピーカー等ハイグレードな機能。もちろん高解像モニターで高画質。
※ストII用パネル等別売です。

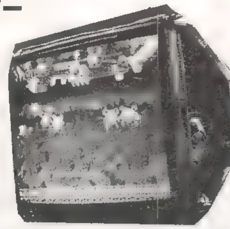
全国配送可(別料金)

T26
90kg、W・900 D・900 H・640
130,000円●大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた!ついに登場!!ホワイト/ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純製品。ストII仕様は¥145,000

T13
60kg、W・870 D・650 H・600
☆モニター新品 94,000円
☆モニター中古 50,000円
☆ストII仕様 20,000円UP
●材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。●モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。●高解像モニター(新品・18インチ)も組み込めます。●さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18
25



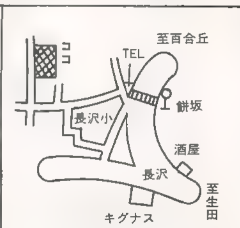
(ゲーセンと同じモニター)
(もちろん縦置きOK)

どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売 3,000円

MS8−18……15.5kg ブラックフェイス等、
54,000円 全く新しいモデルになりました。
MS8−25……28.4kg フラットスクエアフェイス
97,000円
(18.25インチ共にスーパーシャープポジション付き)

●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、聖マリアンナ医大行バス乗りかえ餅坂バス停歩3分

ソフマップなら満足できる!!

あらゆる基板を高額買取

個人ユーザーから業者の方まで
ソフマップ買取センターは
あなたのご要望にお答えします!!

基板取扱いスタート!!

一番高く買取るソフマップで、
一番得するのはあなたです。



買取 今月も超高額買取します!

メーカー名	商品名	高額買取金額	メーカー名	商品名	高額買取金額	メーカー名	商品名	高額買取金額
CAPCOM	ストリートファイターII'	¥160,000	NAMCO	ボスコニアン	¥ 18,000	TAITO	フェアリーランドストーリー	¥ 15,000
NAMCO	イシターの復活	¥ 30,000	TECMO	スターフォース	¥ 6,000	CAPCOM	ブラックドラゴン	¥ 8,000
NAMCO	ワルキューレの伝説	¥120,000	NAMCO	スカイキッド	¥ 18,000	NAMCO	パックマニア	¥23,000
UPL	忍者くん阿修羅の章	¥ 8,000	IREM	四川省	¥ 2,000	TAITO	カダッシュ	¥ 6,000
NAMCO	ゼビウス	¥ 10,000	NAMCO	フォゾン	¥25,000	JALECO	ぶたさん	¥ 18,000
KONAMI	ゼクセクス	¥ 21,000	TAITO	ヴォルフィード	¥ 8,000	NAMCO	ホッピングマッピー	¥40,000
SNK	原始島	¥ 10,000	CAPCOM	闘いの挽歌	¥ 10,000	NAMCO	メルヘンメイズ	¥20,000
NAMCO	スプラッターハウス	¥ 12,000	NAMCO	ドルアーガの塔	¥28,000	UPL	宇宙戦艦ゴモラ	¥ 5,000
TAITO	ソニックウィングス	¥ 50,000	NAMCO	リブルラブル	¥35,000	CAPCOM	ガンスモーク	¥ 12,000
SEGA	テトリス	¥ 9,000	SEGA	ファンタジーゾーン	¥ 7,000	バンプレスト	SDガンダム	¥ 12,000

正社員募集中

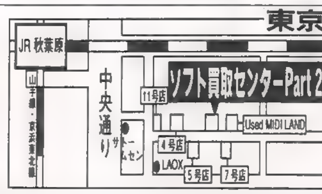
職種/(1)販売、買取スタッフ
(2)店長候補
資格/学歴不問、
年齢18才〜28才
休日/完全週休2日制、
夏期・冬期休暇
勤務地/東京(秋葉原)
福利厚生/各種社会保険、
従業員持株制度

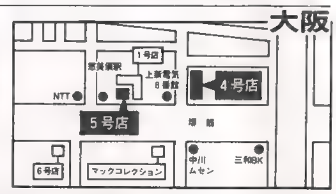
■アルバイトも
同時募集
職種/販売、買取スタッフ
資格/18才〜25才
給与/時間給900円以上
お問合せは
03-3251-3000
(担当人事部)

ソフマップ®

〈基板販売取扱い店〉
東京4号店 TEL 03-3253-9590
大阪4号店 TEL 06-634-5820
〈基板買取取扱い店〉
東京ソフト買取センター TEL 03-3253-0827
大阪5号店 TEL 06-634-5822

営業時間 年中無休 平日AM11:00〜PM8:00 日祝日AM10:00〜PM7:00

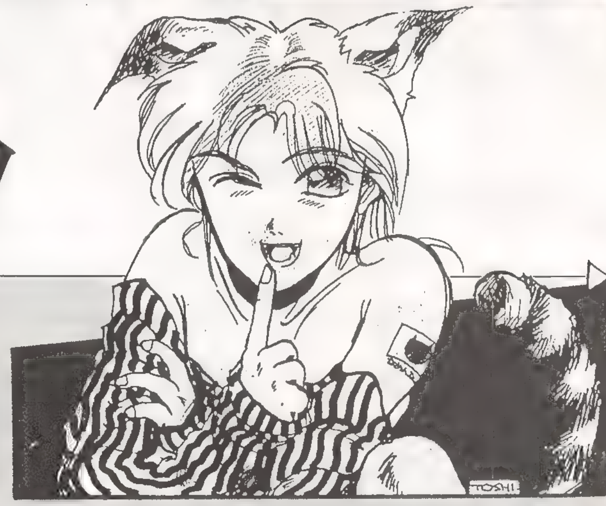




CD・LD・ビデオもたくさん扱ってるよ!

京都・山科に来たら寄ってね!

大型ゲーム機も
有ります。
価格・在庫はTELで
お願いします。



今月の超目玉商品

ストリートファイターII ダッシュターボ	¥230,000
ビックファイト	¥110,000
メタルブラック	¥35,000

ドギューン!!	¥100,000	バッキーオヘア	¥55,000	ソニックウイングス	¥40,000
フーピー	¥8,000	ストリートファイターII	¥95,000	スーパーフォーミラ	¥8,000
タンクフォース	¥35,000	ストリートファイターIIダッシュ	¥150,000	S.T.G	¥10,000
マッピー	¥25,000	バース	¥95,000	クイズ学園パラダイス	¥15,000
クイズ魔Q大冒険	¥40,000	ストリートファイター	¥60,000	ジンジンジップ	¥40,000
FIグランプリ2	¥95,000	アクトファンサー	¥3,000	ブランディア	¥40,000
爆烈ブレイカーズ	¥45,000	スーパーバレーボール'91	¥35,000	雷電	¥45,000

大型ゲーム機も
多数在庫有ります。

最新基板も多数有ります。

TELくださいネ!

アミューズメント機器総合商社

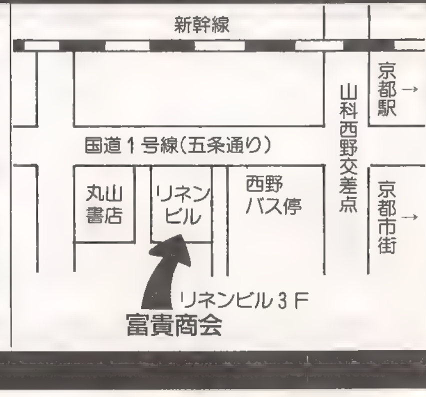
富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

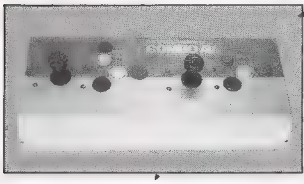
営業時間
AM10:00〜PM7:00

日・祝日、第2・4土曜日定休

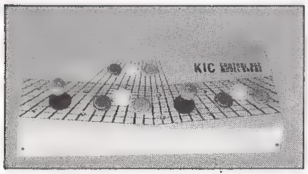
社員募集中!



皆さんに親しまれて11年。
(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



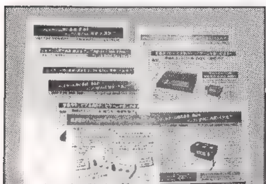
1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

アーケードゲーム専門店が続々オープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
――――――――――ぜひ、お立寄り下さい。

新型コンボAV
発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000(1年間保証)

コンボコーナーもあるョ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最も シンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー!!

★キョーワの自信作★

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

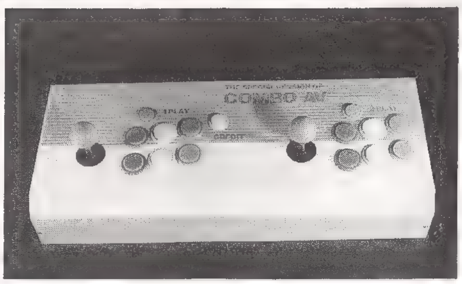
★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155㎜)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ホンフ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用　ヒテオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆IP、2Pのトリカーホタンのすぐ上に各スタートホタンを配置　コンティニューかとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可

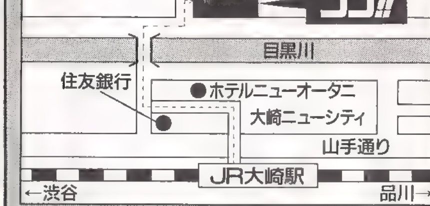
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)…………¥37,000

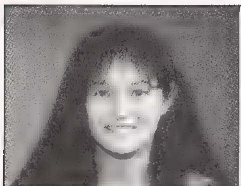


※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい



東京都品川区北品川5-6-23
営業時間PM1:00〜PM7:00(水曜定休)



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

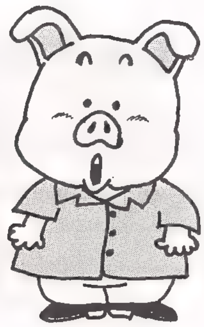
キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
c JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

勇気を出してドカンと値下げしました。

アクトフェンサー	7,000
鳴呼栄光の甲子園	45,000
Ｒータイプ	10,000
ＲータイプII	15,000
アストリックス	60,000
イメージファイト	12,000
ウルフファング	32,000
ＳＤガンダム	15,000
ＭＶＰ	6,000
ガンフォーキ	40,000
カダッシュ	12,000
カルガ	22,000
キック＆ラン	3,000
クイズ殿様の野望	5,000
クォース	8,000
ゴールデンアックス	26,000
西遊降魔録	5,000
シルクワーム	12,000
地獄めぐり	12,000
ドラゴンブリード	15,000
達人王	55,000
トンマ	20,000
トライゴン	40,000
ストリートファイター(P付)	70,000
ストリートファイターII	115,000
ストリートファイターIIダッシュ	185,000
スプラッタハウス	42,000
ゼクセクス	30,000
ソニックウイングス	55,000
ダークシールII	22,000
大旋風	15,000
ドッチボール	5,000
ニュージランドストーリー	20,000
プレイゾン	20,000
富士山バスターズ	75,000



ブラックドラゴン	25,000
ハレーズコメット	18,000
ハチャメチャファイター	28,000
ヘクシオン	5,000
ゆうゆうのクイズでGOGO	40,000
レゾン	10,000
レッスルフェスト	30,000
ロボコップ	10,000
ランパート	15,000
メタルブラック	65,000
ワルキューレの伝説	120,000
〈ロムキット〉	
テトリス	15,000
ワールドスタジアム89	5,000
ワールドスタジアム90	5,000
ドラゴンスピリット	15,000
倉庫番ＤＸ	8,000

妖界道中記	7,000
メルヘンメイズ	16,000
スプラッターハウス	20,000
ドラゴンセイバー	20,000
ローリングサンダー２	5,000
マーベルランド	15,000
球界道中記	10,000
ルナーク	15,000
ガンフロンティア	15,000
ゆうゆうのクイズでGOGO	5,000
〈麻雀〉	
アイドル麻雀放送局	15,000
大霊界	7,000
お雀子ハイスクール	3,500
お雀子クラブ	3,500
ねるとん鯨牌団	15,000
華折鶴	10,000
麻雀学園	6,000
７次元の妖精達	25,000

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツ類も揃っています。おハガキで価格表をご請求下さい。
返信切手不要

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

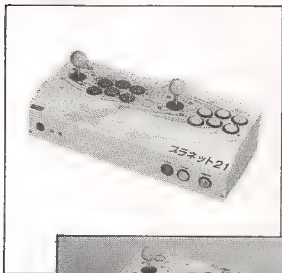
まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(２万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(２万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引（ヤマト便　ゆうパック）もあります。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもＯＫです。
ＶＩＳＡ・ＪＣＢ・ＤＳＰ・日本信販
大信販・ＤＣ。詳しくはお電話で。

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

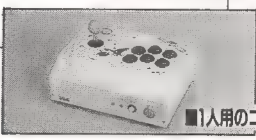
みんなで遊びにおいでよ！
東京ボックス秋葉原店

新登場 究極のコントロールボックス **限定200台**



プラネット20…¥38,000（３つボタン）（税別）
プラネット21…¥40,000（６つボタン）（税別）
チューナー………¥7,000（税別）

プラネット20、プラネット21をお買い上げの方には中古基板用BOXをサービス致します。



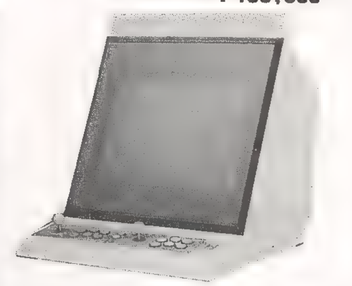
別売
- 中古基板用BOX…¥4,200（税別）
- 付属品専用ハーネス¥3,000（税別）

■1人用のコントロールボックスもあります。¥25,000（税別）

2月1日(月) open!
富里七栄店
0476-92-1834

2月2日(火) open!
南行徳店
0473-56-8546

一般用コントロールボックス付
K-25（NANAO製25インチモニター）
¥135,000（税別）



■特徴
●持ち運び便利●3点組み立て式●カラー シルバー ミュートン、アイボリー

K-100C（NANAO製25インチモニター）
¥220,000（税別） コインシューター付



K-18 ¥120,000（税別）
（NANAO製18インチモニター）もあります。

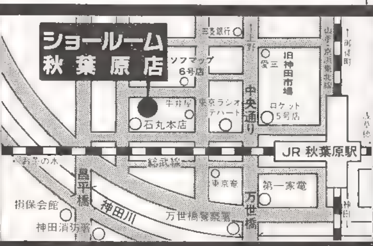
●上部スピーカーはオプション
本体内部にも2ヶ付いてます。

K-300C
NANAO製
29インチモニター
コインシューター付
¥280,000（税別）

★中古基板リスト★

※シール（遊び方）が付いていない物があります。
注：価格に変動があります。

スーパーバレー91	ポンピングワールド	ゴークス
ビジランテ	ウルフファング	ハレーズコメット
スーパーバレー	スカイスマッシャー	ストリートファイターIIダッシュターボ
タンクフォース	D.D.クルー	パイプドリーム
タスクフォースハリアー	フリップル	ビーチバレー
タンブルポップ	ラスタンサーガII	FI-ドリーム
ウルトラマン	カダッシュ	ワードナの森
シルクワーム	コンバットライブス	ヘビーユニット
R-TYPE II	アクロバットミッション	SDガンダム
上海	ソニックウイングス（海外）	WWFスーパースターズ
ライガ	ターボフォース	スーパーフォーミュラ
インセクターX	闘神ブレイザー	1942
FIIボード（セット特価）	リベンジ オブ ドウ	ゼビウス
MJ-12（セット特価）	スラップファイト	パックマニア
地球防衛軍（セット特価）	スパイナルブレイカー	ストリートファイターIIダッシュ（海外）
ギャロップ	ブレイゾン	達人
ブレイゾン	アルカノイド	S.T.G
アクトフェンサー	獣王記	ザインドスリーナー
サンダーゾーン	ブロック ブロック	飛翔鮫
ダークシールII	地獄めぐり	R-TYPE
クライムファイター	ダブルドラゴンIII	



TBOX
株式会社
東京ボックス

ショールーム㈱東京ボックス秋葉原店
〒101 東京都千代田区神田1-9-5 長嶋アルファービル
TEL.03-3251-7455 ※詳しくはショールーム秋葉原店まで
■本社 〒272-01 千葉県市川市欠真間1-10-48
TEL.0473-57-0757 FAX.0473-58-2419
（ケース製造：東京ジャン株 配線器具製造事業登録No.東第5778号）

■振込先：●千葉銀行 行徳支店 当座No.603047 ●大和銀行 行徳支店 当座No.6134571
●郵便局 東京6-546868 ㈱東京ボックス ※ヤマト代引システムもあります。

秋葉原の基板屋

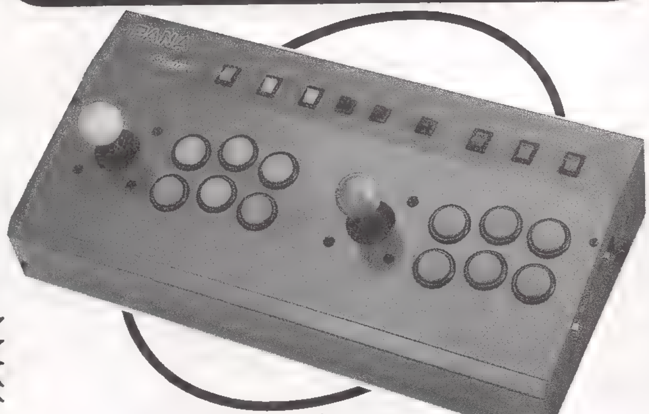
がつ〜んと高価買取する店！

PANA（パナ） Custom（カスタム）™

好評発売中!!

パナカスタムの特長

- ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用！さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP！
  〈パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。〉
- ハーネス、ケーブル類は全て、パナツインやKIC'S-91の物がそのまま使用出来ます。
- 麻雀パネルをオプションにすることによって低価格化を実現！（麻雀パネルの接続もハーネスでワンタッチOK！）



これがパナカスタムだ！（当り前）

驚異のハイコストパフォーマンス

¥36,000

※パナカスタムはビデオ出力を標準装備！さらに、オプションにて、映像クッキリS端子、RGB15、21ピンコードを販売中です。（S端子用1,400円、RGB用3,000円）

こんな基板が入荷しました！くわしくはTELにて。

- ゼビウス（ATARIヴァージョン）：スーパーゼビウスの元になった作品。珍品。
- ディグダグ（ATARIヴァージョン）：国内仕様の基板とは異なります。
- アストロブラスター：超マイナー。SEGA、1981年作品。
- ラッソ：SNK、輪を投げて、羊や牛を捕えるゲーム。1981年作品。
- カメレオンアーミー：レジャック、1980年レーザー砲で相手を撃つ！
- ムーンシャトル：日本物産、1981年。超マイナー。ムーンシリーズ続編。
- スーパーザクソン：SEGA、1983年。ザクソンとは異なる。ザクソンも有。
- リターンオブジェダイ：ATARI、1985年。基板のみ。要アナログ配線。
- TROJAN：カプコン、1986年。闘いの挽歌海外ヴァージョン。
- BIONIC COMMANDO：カプコン、1987年。トップシークレット海外ヴァージョン。

その他、レトロゲーム基板大量入荷!! どんどんTEL下さい。

大好評!!あなたのコントロールBOX高く買います。

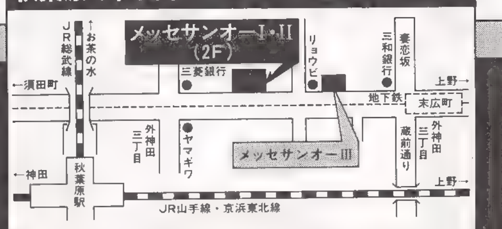
KIC'S91 3ボタンⒷタイプ	¥8,000
ⒶⒸタイプの場合さらにUP。	
KIC'S91 6ボタンⒷタイプ	¥10,000
ⒶⒸタイプの場合さらにUP。	
シグマ AV999	¥8,000
シグマ 2200ターボ	¥5,000
ハッピー商会 SVG-8	¥7,000

◎当店にて新品コントロールBOXお買い上げの際は上記価格に2,000円追加にて買い取り致します。是非御利用下さい。

- 他にも、パナツイン、VEGA9000-DX、シグマAV2001、6000ターボ、麻雀パネル等も買い取りしています。くわしくはTELにてどうぞ。

※コントロールBOXの付属品の有無、程度により、買取価格が変動する場合もあります。御了承下さい。

秋葉原のド真中！さぁ君もLET'S GO！



リスト送付ご希望の方は62円切手2枚と返信用封筒（住所、氏名、記入）を同封の上、下記まで郵送して下さい。

ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー
基板販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

☎03-3255-3453

営業時間
日曜〜木曜10:00〜19:30
金曜・土曜10:00〜19:45

東京ガリバー通信

東京ガリバー：千葉県松戸駅からすぐの所(下の地図見てね)に誕生したアミューズメントパーク。１Ｆ～３Ｆのフロアにゲーム機器が所狭しとならぶ夢の空間なのだ。今やディズニーランドは知らなくても東京ガリバーなら知ってる人が急増。

第3号 来てね！

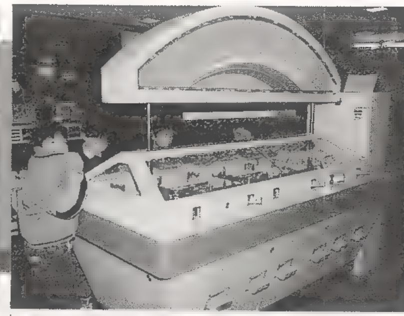
1993年がやってきました、早１カ月。東京ガリバーのスタッフは今日も元気です。今年は、年中楽しい企画が目白押し。毎日来てもまだ楽しい！

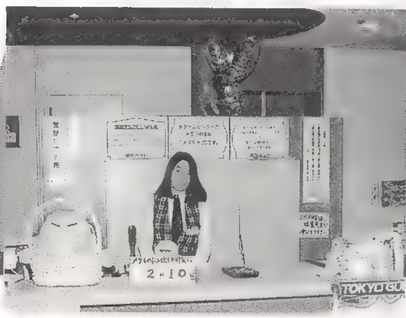
これが東京ガリバー店内だ!! どーだスゴイだろう。ぜひ来てね！

ここですべてを把握だ









正にビデオゲーム宇宙(スペース)









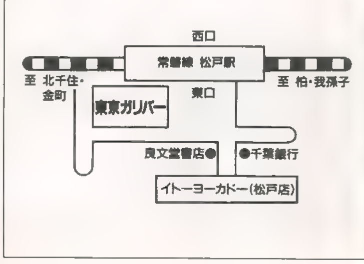
サービス満点フロアだ



今月のプレゼント



テレカプレゼントだ!!
いかしたテレカを5名にプレゼントだ。あて先は編集部内ガリバーテレカ係まで。締め切りは2月10日。抽選結果は来月号で。



〒271 千葉県松戸市松戸1230－1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

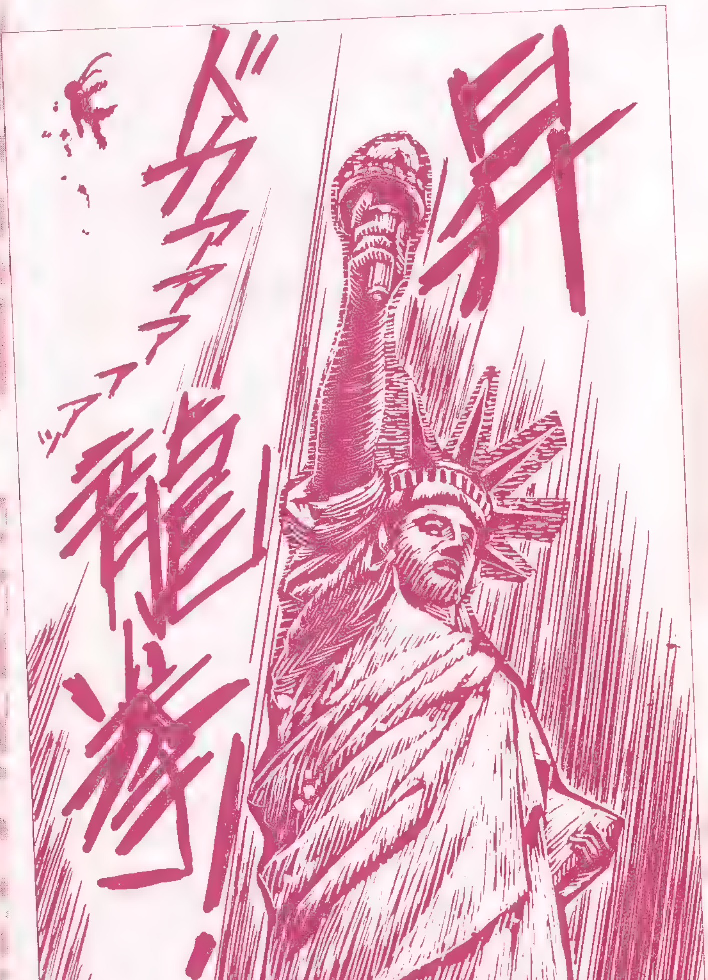
ＪＲの松戸駅の改札を出て、東出口へ進む。そして、右を見ると、でっかい垂れ幕にガリバーのイラスト。すぐ目の前が東京ガリバーの３Ｆへとつながっている。

ゲーメスト

担当：栗原桃郎　助っ人：TM
塩原利康　C. LAN

ア・イ・ラ・ン・ド

人気のある今だからこそ問題に取り組むべきだ



↑（埼玉県　“ちびめぐ子さん当）
★ぬおおーっ。これが渡米の成果かぁー。

☆大ヒット作、ストII＆ストIIダッシュはアーケードゲームのあり方を変えたゲームとなったようです。特に、見知らぬもの同士の対戦を定着させた意義は大きく、ロケーションのあり方をも変えてしまいそうです。

しかし、ストII＆ストIIダッシュ（特にダッシュ）はある問題点を残しました。9月号でも論じられている〝対戦におけるマナー〟です。ゲームの性質上、さまざまなキャラがさまざまな闘い方をするわけで、ゲーム上は禁じ手というものがありません。

ある一定の動作をくりかえすだけで相手を倒す、いわゆる〝ハメ技〟が存在します。これについては「禁止すべきだ」「プレイヤーのモラルにまかせる」「勝つことにこだわりすぎているためだ」など否定的な意見がありますが、僕は〝ハメ技〟がゲーム中制限されていない以上、それらのプレイに対して禁止ということはできないはずと考えます。

確かに、僕も中にはひどいハメ技があるのは知っています。がそれは、ストIIダッシュの調整の甘さということです。もっと時間をかければうまく直せたはずですよね。それだけが残念でなりません。

もっとも、それらの点を考慮してもこのゲームが10年に一度の革命であったことには変わりありません。

〝対戦乱入時代〟はまだ始まったばかりですから問題点があって当然です。こういったことを、業界とプレイヤーが意見を出しあえる場がジャーナリズム側、つまりゲーメストです。今後もこの対戦マナーを含めたアーケード界の問題に取り組んでください。

さてさて、もうひとつ気にかかるのは、ストIIはスーファミ化して、ついに家庭にも入り、ストIIダッシュはアーケードゲームの現在を変えるゲームなのに、かつてのテトリスのようにマスコミへの登場はほとんどありません。

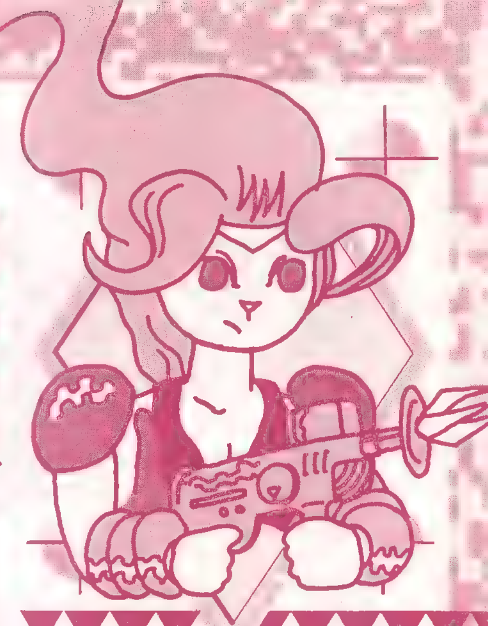
ファミコンのブーム以来、大人から子供まで定着した感があった〝ゲーム文化〟も「実はまだまだだな」ということを思い知らされました。

特に、アーケードゲーム界というのは一般人の認知度が低いようです。たくさんの人がロケーションにあふれかえっていますが、UFOキャッチャーかハンドルのついたものしかせず、しかも、「人形取り」「車のゲーム」といった具合に、ゲームの名前を知らない、通りがかりのゲーマーなのです。

今後、バブル崩壊、不況の波を受けて通りがかりのゲーマーたちのさいふのヒモも固くなるかも知れません。なのに、この業界は固定客を排除しているのです。どんな時も毎日ロケーションに足をはこび、一番ゲームの楽しさを知っている人たちを排除しているのです。

キャッチャー人気、ストIIダッシュ人気が去ったあと、この業界に何が残るのか。そのためにも、ぜひ今から〝住みわけ〟を始めるロケーションの出現を心待ちにしたいと思います。

（北海道　ーCH君）

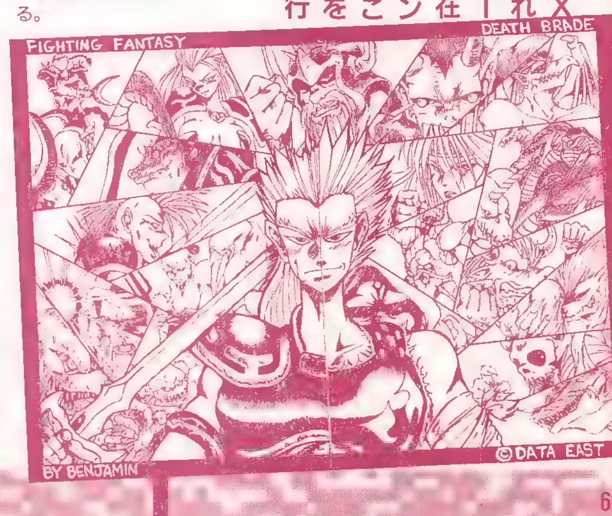


がぶりより ゲーマー人生

君は見たか！君は聴いたか!!10月7日のEXテレビでCOTTONの曲がバリバリ使われていた。「ああ、木綿娘よ。君に俺の黄金のWILLOWを味わってほしかった。俺の伸縮自在のほうきにまたがってもらい、2人で夜空のランデブーしたかった。なのに、なのに君はもうどこにもいなくなってしまった。さよなら。俺は君を忘れはしない」。次の日、俺は女王様に会いに行く。「げにはかなきは人の心なりけり」

（北海道　ロリメタかおる君）

↓（宮城県　鞭蛇眠佐藤君㊥）
★脳なんて、くれてやる。



ゲームが呼んでいる…

☆NHK教育をのほほーんと見ていたら、「ひとりでできるもん」という番組の中に、主役の女の子がゲームの中で冒険するというメルヘン的展開がある。これがけっこう楽しいのだが、ゲームの世界に入る時、女の子がこう叫ぶのです。

「ゲームが呼んでいる！」

と。

一昔前のゲーセンはゲームの呼び声であふれていたような気がします。ゲームの呼び声にひかれ、私は時間も忘れて次々とゲームの世界へ。帰ろうとしても、どこからともなく呼び声が…。

呼ばれたら、応える。あの頃、私は確かにゲームと対話していました。

しかし、今のゲーセンは冷たく、無口、無言、無感動に思えます。もう一度、あの呼び声を。もう一度、ゲームと心の底から話し合ってみたい。理想の高い私と話し友達になってくれるゲームが今後あらわれてほしいものです。

あっ、言い忘れていましたが、皆さんもゲームの呼び声を聞いたことありますよね？ゲームと対話したことありますよね？

（富山県　〝蒼きロマンチスト〟集中弾君）

★バブルはじけ、ダウンサイジングへ。三高伝説は終わりガテン族全盛期。外見だけでなく、第一印象だけでなく、内容で、心の底から感じあえる、そんなゲームが求められているのだろうか。

闘いの挽歌って…？

☆ふと思いついたが、キャラが個性的で上下のガードの概念が取り入れられた闘いの挽歌はキャラ選択型対戦ゲームにぴったりではないだろうか。

うん、そういえば主人公の名前はリュウだったな。それならば、何の心配もあるまい（意味不明）。リュウとくれば同じ性能のケン的キャラ…おお、トロージャンがいるではないか。ストリートファイターIIって闘いの挽歌のパロディーだったのだろうか、とまで思えてくるぞ。

アイアンアーム＝本田、アルマジロン＝ブランカ、ゴブリン＝春麗（ひ、ひどい㊥）、マッスラー＝ザンギエフ。見事にはまってるぞ。キングスリークは鉄球を使いこなせばなかなか強力な攻守ができそうなのでガイル、というのはちょっと苦しいか。

剣王…彼を使うには500円必要だ（笑）。ベガ以上に嫌われるのは間違いないだろう。彼のステージは地獄の神殿で決まり。

うぅむ。冗談で考え始めたけど本気でやりたくなってきたぞ。カプコンさんよろしく！

（奈良県　アトラスのじい君）

★こんなお手紙も待ってます。もしかしたら…。

忘却地獄のかなたへ…

☆投稿しておることが他人に（特に友人）バレることを恐れて度々ペンネームを変更しておりました。が、ここである問題が発生しました。

〝自分のペンネームを忘れてしまう〟

その割に自分の書いた作品は結構記憶しているわけです。となると、

「うぬう、オレと同じようなことを書いている奴が。先を越されたかあ!?」

となります。どうすればいいでしょうか。

（静岡県　ひよし君）

★どうすればって…ちゃんと記録しときなさい（今回のペンネームが素直なのがいじらしい）。

☆友人がケガをしたので心配して、

「大丈夫？」

と言葉をかけたところ、

「気をつかわなくていーよ。大丈夫」

と、ちょっとそっけない返事が返ってきたので、すぐさま

「つかうなと言われればつかいたくなるのが人のこころ。

これでもくらえ 波動ー拳!!』

と言って例のポーズ。こんな子いるかな？

★いない。

☆ストIIタイトル画面のぱんちまんとやられまん…謎の人物度100％！あれだけ目立っといてただの人、じゃあ済みゃしないぞ。何者か知っている人はアイランドまでゼヒ。

（東京都　どーしてMANことPh・g君）

★謎、なのだ。謎、といえば1月号のパッヘル・ベルとは作曲家で、『カノン』という作品は山下達郎が『クリスマス・イブ』の間奏に使っているのだ。

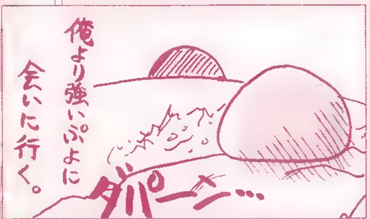


↑（東京都　HB君）★トランスフォーム。ジャカジョコジョ（変型音）。



↑（神奈川県　田舎者助君）
★ヤダーイ。春麗出なくちゃヤダーイ。

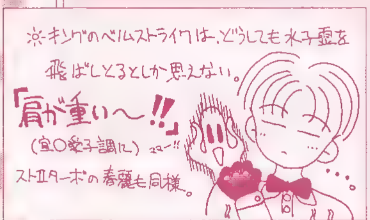
今回だけC・LANの
つっこみ三昧



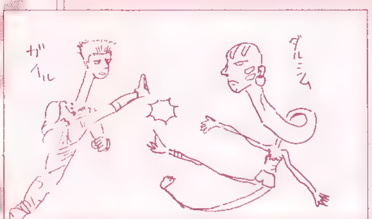
↑何でもタイにはサイコパワーを使うぷよがいるらしい。



↑何も言うまい…。



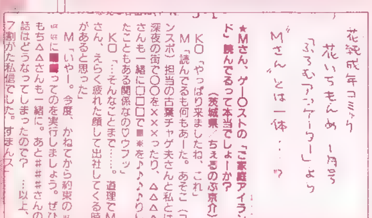
↑そこまで自信をもって言える由縁は？



↑闘う男たちの物語…。



↑夜空にきらめく星のように多かった。史上最高！


花純成年コミック
花いちもんめ 1月号
「ふろむアンダーグー」より
"Mさん"とは一体…？

★Mさん、ゲー○ストの「ご家庭アイランド」読んでるって本当でしょーか？
（茨城県／ちぇるのぶ京介）

KO「やっぱり来ましたね、これ」
M「読んでるも何もあーた。あそこ（コンスポ）担当の古葉チャゲ夫さんと私とは深夜の街で○○を××ったり、△△△さんも一緒に□□□で■※を♪♪♪りしたこともある関係なの♡ウフッ」
KO「…そんなことまで……。道理でMさん、えらく疲れた顔して出社してくる時があると思った」
M「いやー。今度、かねてから約束の"■■"に■■ってのを実行しましょう。ぜひもち△△さんも一緒に。あと＃＃＃さんの話はどうなってしまったので？…以上、7割がた私信でした。すまんス」

↑こばびーネタ第2弾！ま、いいか。



↑いまに…い、いま…はもうない。



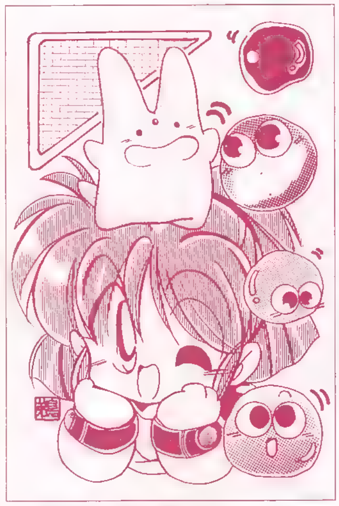
☞ゲーメストは、ファミコン雑誌の中で、一番よいと思う。
（熊本県　緒方香織さん）
↑早く過ちに気づいてほしい。

☞古葉のマンガは、20円の価値しかないのか？
（福島県　橘　里史君）
↑ひどい言われよう…。呼び捨てだし。でも100万部売れりゃあ2000万円の価値があるぞ（詭弁）。

☞かわいくて、乳がでかくて、強けりゃ何でも許されると思ったら、その通りだッ！
（？県　中条一輝君）
↑フッ。ドット絵だから許されるのさ。

☞米国防総省特務員の破戒僧・烈！い、いつのまにィィ！まてよ、ということは、「政治保衛部対外工作担当局・蹴課の元」「超秘密主義のイギリス諜報機関MI 6 タケコプター員・イーグル」「中央情報局の黒い重機関車・マイク」…など、第2第3の助っ人が出現するのだろうか。
（愛知県　ズオウ・リアキ君）
↑長いんですけど…。あ、これ春麗CDパート2のネタね。

☞私は「地走蟲兵衛」は、ZAC'N氏だと思っていたが、おそらくぜん…うぐっ、ゲホッうがっ、C・LAN氏ではないかと思う。
（愛知県　ほえほえ君）
↑ひとつ言っておこう。おれじゃあねえ！（神に誓う）

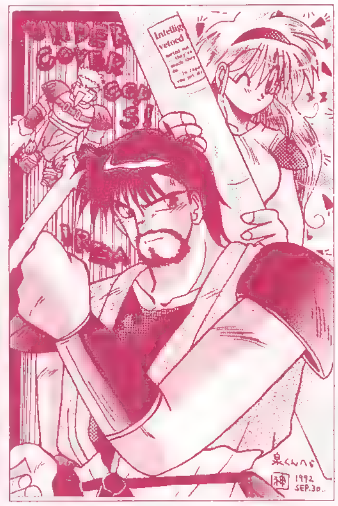

↑（愛知県　長良川鵜さん）
★ぷよ…ぷよぷよぷ…ぷよ？

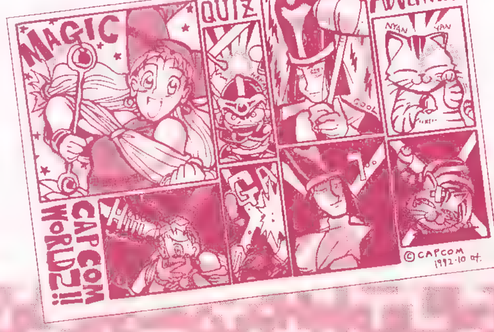


↑（北海道　達山昇君）
★もうすぐ…。



↑（鹿児島県　くさなぎさん）
★映画通はぜひやってみてくれ。


↑（千葉県　でもマット使い…神火りるさん）★俺たちが、ドリカムでーす。



→（東京都　いつづき・かなう君）
★知力、体力、時の運、…財力。



→（東京都　新谷寿成君）
★芸者って？これでええんかー。



燃えよ青春!!

先日、久々に「スプラッターハウス」を見かけたのでプレイしてみました。昔は1コインALLできたのにもかかわらずパターンを忘れまくっていて、ジェニファーまでもたどりつきませんでした。月日の流れとともにパターンは忘れ去られていく…でも、これがアーケードゲームなのでしょう。0から始め、少しずつパターンを覚え、クリアの感動を知り、その思い出は美化されていく…他人は笑うかもしれないけど、そんなAG(アーケードゲーム)、僕は好きです。

（群馬県　結城洸）



➡（愛知県　おおいけ将貴君）
★古き良きナムコ、だね。

たいせん…ゆうき

☆ゲーメスト編集部様

今日お手紙を書こうと思ったのは、すごくうれしいことがあったからです。

ぼくは一度対戦がしてみたかったので（今までは勇気がなくて『対戦してください』と言えませんでした）、ある日勇気を出して、龍虎の拳をプレイしている同い年くらいの人に声をかけてみました。

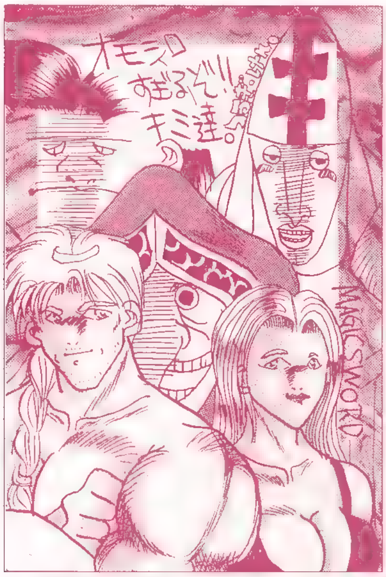
ぼくがお金を出し、ぼくはゲーセンで初めて対戦を体験しました。ぼくはキングが好きなので、「キングでやらせてください」と言って、相手はリョウを選び、対戦しました。結果は2ラウンドともぼくの負けでしたが、とってもすがすがしく思いました。

そのあと、べつの男の子がやってきて、3回も対戦をしました。負けはしましたが、男の子のほうも必殺わざをあんまり使わない人だったので、ぼくもけっこういい勝負ができました。

やっぱり終わったあとは、すごくすがすがしくてうれしかったです。

（千葉県　永井嘉明君⑬）

★勝ち、負けじゃない、なにか。僕らは、そのなにかを忘れてしまってはいないだろうか。



⬆（桂林　剣・剣君）
★マージャンがゴッキーしてる。

スペランカーK先生

☆うちのクラブの副顧問で生活指導部のK先生は、授業中寝た生徒を起こすのに、パシッと頭をたたき、「チャンチャチャンチャチャンチャチャンチャ死んじゃった〜」と、スペランカーの死んだ時のミュージックにのって、やさしく起こしてくれるのだ。

いいぞー生活指導部のK先生！なんだか知らんがモットやれ〜い。

（山口県　QQQ君⑬）

★それが生活指導なのだー。

笑っちゃいましたUCC本

☆12月号での次号予告で、別冊でUCC本が付録になると書いてあった時は、正直それほど期待していませんでしたが、いざ読んでみるとすげー笑いました。2ページ目のザンが将棋盤をひっくり返してしまう所、「ていっ」というセリフと表情がよかったです。

次は、10ページ目のマット（しっかりオッパイ握ってるし）。それと16ページ目のガキの表情とセリフ「おじさんバカじゃないの？」が気に入りました。そして何といっても最後の所。腹抱えてゲラゲラ笑いころげました。ザンのセリフまわしが最高（「あへぇ」「ローザ様最高っスー!!」など）。プラズマブレード!!で、すでにイッてる顔なんかいい味出してます。

コミックゲーメストでもこの続編があるそうで、本っ当に期待します!! 1月号130ページでも言っておられる通り、楽しそうに描いてるという感じがしましたよ。今後はUCC以外のゲームをマンガ化して笑わせてください。

（埼玉県　伊藤徳彦君）

★コミックゲーメスト期待していいと思うぞ。僕の作品ものっているはず（塩）。

価値観の相違って知ってますか？

☆ある物事に対して、人それぞれ考え方や思い入れの度合いが違うってことですよね。

自分にとって大事なモノが人にとってはどうでもいいモノだったりするし、またその逆もある。

私が何を言いたいかというと、「自分の私見を他人に押しつけるな！」ということです。

人はみんなそれぞれ自分の物差しを持っています。けれど、自分の物差しで他人を計っても出てきた答えははたして正解でしょうか？

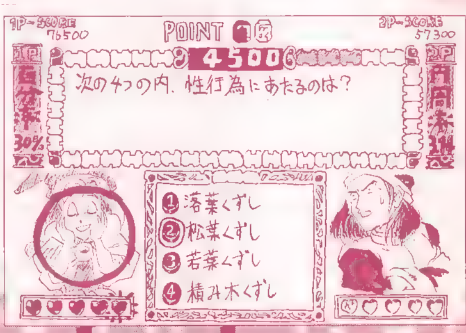
人に意見する時は、あくまでアドバイスの範囲で。決して強制にならないようにしたいですネ…。

（京都府　ムーンライト伝説の五条君）

★無知を知れ…自分の知識が絶対でないことを知れば、おのずからコミュニケーションはうまくいくもの。どの分野でもこの問題は難しいね。人類の永遠の課題かも。



⬆（奈良県　カシミールトライアングル君）
★気高き無知はあらゆる知を沈黙させる…。



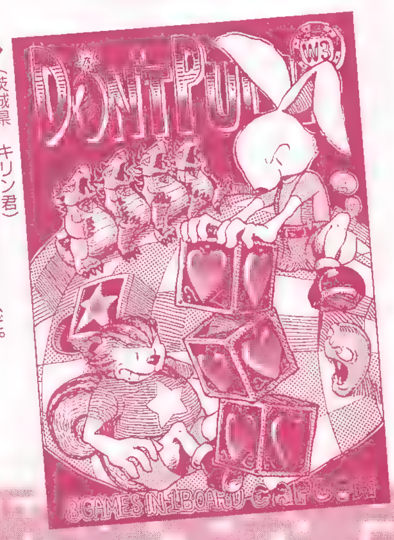
➡（兵庫県　ハッピー半コック君）
★どこでそれを…しかもはやい。



こちらこだわり派

ゲーセンでバイトをしていますが、この大掃除にはちょっとガックリ。まあ出る出るゴミの山。筐体のスキ間から煙草の吸いがら、お菓子のビニール、プルタブ、エトセトラ。店員が見てないとでも思っているのか、まー好き放題やってくれます。こーゆーの許せない性分なんで気合入れて拾いまくりましたが…。こうなりゃゴミのポイ捨てがなくなってくれるまで、とことんやっちゃうつもりです。

（京都府　鷹城ひとし）



➡（茨城県　キリン君）★なんだか懐かしさを感じるゲームだ。

ストIIを超えて業界は活性化する

☆12月号（No.82）の大芸道のコーナーに載っていた淀川春六さんの「社会派まんが」には、僕自身共感をおぼえました。

ストIIやストIIダッシュはおもしろいけど、この問題、けっこう深刻なんじゃないでしょうか。

ストIIは発売以来、「業界を活性化している」と聞きますが、本当にそうなのでしょうか。現場でインカムが上がることが即業界の活性化といえるのでしょうか。僕は違うと思います。

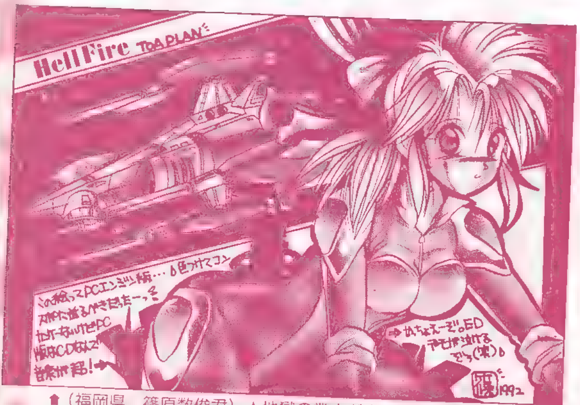
業界の活性化はいろいろなメーカーがしのぎを削ってよりよいゲーム、おもしろいゲームを出し続けていくことで、はじめて可能になるのではないでしょうか。

よいゲーム、それもストIIを超えるようなゲームを出し続けるなんて酷すぎる要求かもしれませんが、ストII、ストIIダッシュのこの異常の売れは発売から2年がたとうとしている今となっては、業界全体にとって逆に毒なのではないでしょうか。

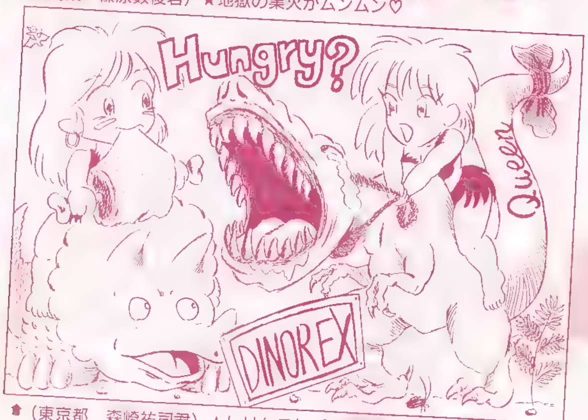
今まで、ストIIはおもしろいおもしろいとヘラヘラしていた人間がこんなことを言うと、お怒りになられる方もいらっしゃるでしょう。それを承知で、メーカーの開発のみなさんにお願いします。「ストIIを超える」を合言葉にして、この停滞をぶち破ってください。とてつもない、おもしろいゲームの出現を待っています。

（長野県　七味唐辛子）

★超えるゲームを待つ気持ちは同じ。今年は相当パワフルなゲームがいろいろとでてくる予感がするぞ。



⬆（福岡県　篠原数俊君）★地獄の業火がムンムン♡



⬆（東京都　森崎祐司君）★トリケラトプスのつっぱりつっぱり!!

著作権にはもっと厳格な態度をとるべし

☆ゲーメストの愛読者の1人として（愛読者だからこそ）いくつか批判したいことがある。

今回はひとつだけ書いておきたい。

それは著作権に対する認識と対応についてだ。

ゲーメストは一応コンピュータ誌だ（多分）。それなら著作権問題は知っているはずで、特に香港・台湾などの海賊版に対するゲーメストの態度は問題である。

コンピュータ誌なら特に著作権には敏感に対応し保護するべき立場なのに、海賊本のストII関係の話題を本誌ではとんど無批判で取り上げるとは何事！（怒）むしろ厳しく深刻に受けとめるべきで、まちがってもストーリーの紹介や作者の取材（編：編集部として取材はしていないが）などすべきではない。

「アジアにも著作権を広めよう」というのが日本の立場なのだから、海賊本の増刊をうながすような扱いには絶対反対だ。

（福岡県　ちゃがぴん君）

★ちゃがぴん君の言う通りです。編集部の基本的な姿勢も著作権は大切な知的財産・所有権であり、相互に尊重し認め合わなければならないという立場です。忍耐強い対応が必要ですから、これからも問題が生じた時にはちゃんとした意見を出していくつもりです。

ゲーメスト大賞で正当な評価とは？

☆第6回ゲーメスト大賞はストIIダッシュで決まり。当然といえば当然でしょうが、最近のゲーメスト大賞は回を追うごとに主観的になっているように思います。

たとえば、第3回ゲーメスト大賞は『テトリス』でした。しかし、ベストアクションではテトリスは2位、グラフィックスではベスト10位、VGMはベスト10はおろかベスト20にもランキングされていません。ゲーム性だけで大賞受賞した作品です。もしユーザーが正当な評価をしていれば、大賞は「ダラII」か「ワルキューレ」だったかも知れないし、ベストアクションがテトリスであったかもしれません。

野球における名選手は走・攻・守の三拍子揃っている。ならばゲームにおける名作はゲーム性・VGM・グラフィック・演出の四拍子揃っているものが選ばれるべきです。

ちょっと気が早いですが、第7回のゲーメスト大賞は各賞で得た票を総合し、ポイントの高いものを大賞に選んでほしいと思います。

みなさんの意見はいかがでしょうか。

（香川県　篠原一大君⑲）

★傾聴すべき意見だと思うんですが…。



(今月の題字 徳島県 けものさん)

DAIGEIDO

ストリートピープル

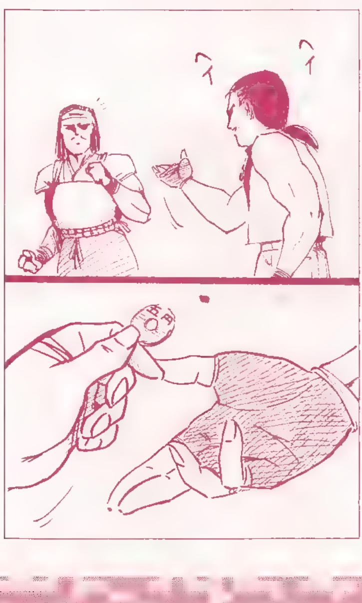
by ストリートファイターII

☆「スイマセン、アキハバラはどう行くのですか?」
不意に声をかけられ、私は立ち止まった。
街の大通りの夜7時。逆光でよく見えないが、相手は背の高い白人男性のようだ。覚えたてのような、ぎこちない日本語。
「秋葉原だったら…」
だてに大手企業に勤めてはいない。私は、英語で秋葉原への道を教えた。
「サンキュー、ソーマッチ」
相手はそういうと去って行った。ちらりと見える横顔…、どこかで見たような…まあ、気のせいだろう。
しばらく歩き、私はいつもの場所――ゲームセンターにたどり着く。
――30過ぎの独身男はオレくらいだろうな。
内心苦笑しつつ、顔見知りになったバイトの青年に会釈する。
「あれ?」
私はゲーム機を見て首をかしげた。
「この『ストリートファイターII』壊れたの?電源入ってないじゃない」
「ええ、そうなんです。そのうち業者にみてもらいますよ」
私は他の台に腰を下ろし、いつものようにザンギエフを選んだ。その時である。
「すいません、対戦いいですか?」
声と共に100円玉が差し出される。歳は私より2、3歳下、浅黒い肌に人懐っこい笑みが印象的な男である。
「ああ、いいですよ」
「オレ、初めてやるんですけど、色々教えてくれますか?」
「もちろん」
彼は私の横に座る。レバーを握る手の節に、タコができているのが不思議だった。着ている服は清潔だが、古びて色あせている。その顔にもどこか見覚えがあるのだが…。
「初心者はこれでやってみない?春麗っていうんだけど」
「じゃ、それで」
始めてみると、とても初心者とは思えない。第一ラウンドこそ私が取ったものの、第二ラウンドは負け、第三ラウンドはなんとか勝てたが、危なかった。
「強いですね。とてもかないませんよ」
彼はそう言って笑ったが、それはこちらのセリフである。
!派手な物音。ふり向くとでかい図体のヤクザ風の男がアルバイト青年の胸倉をつかみ、何か怒鳴っている。一体何がおこったのだろう。
気がつくと、私と対戦をした彼が2人のそばに…。
「何だてめえ、すっこんでろ」
「元気がいいな。そんなに血の気が多いならオレが相手をしてやろうか?」
その言葉に、ヤクザ風の男の表情は一変した。
「おもしれェ、表へ出な!」
彼と男の姿は外へ消えた。
「あのう…」
やっと解放されたアルバイト青年が私に話しかけてきた。
「あの人、誰かに似てると思ったら、ストIIの隆に…」
その瞬間、私の体を電撃のようなショックが駆け抜けた。
――そうだ。彼はあの隆に瓜二つだ。そういえば、道をたずねてきた男、ガイルに似てはいなかったか。
私はドアを開け、外へ出た。その目に飛び込んできたのは男のアゴを砕いたアッパー、腹に打ち込まれたヒザ蹴り、"昇龍拳"だった。
「バレちまいましたね」
彼、隆は顔を上げて言った。
「オレは隆です。壊れたゲームあったでしょう?みんな外に出てみたくなって…あそこから出てきたんです」
「みんな?…他の連中も?」
「みんないますよ。ただ、気づかないだけで……」
隆は笑った。そのちょっと寂しそうな笑顔は嘘とも幻とも思えなかった。隆はくるりと背を向けた。
「楽しかったです。ありがとう」
そう言い残し、彼は人込みの中に消えていった。
あのゲーム機はといえば…まだ故障中である。
(新潟県 フォルカー最高 梶場瀬奈さん㉓)
★久し振りの小説ネタ。暮れなずむ大都会に消えていく幻想の戦士たち。しかし、それは幻想なのか。これだけの大ブームを引き起こし、世界中の人々の胸に熱く存在する戦士たち。人々の想いが頂点に達した時…その幻想は…。





➡(大阪府 ナミナオミさん㉓)
★白衣の天使…。



➡(東京都 W・G君)
★カツあげボタン?

受験ブラストオフ症候群

小屋にも地方からの受験生がちらほら。かんばれ受験生!

★ゲーマーの諸君にとって、とっても辛いシーズンまっただ中。それが受験シーズン。とーはとオールレーズンなら嬉しいが、ちっとも嬉しくないのが受験シーズン。

かくゆう僕も3年前は受験生だったのだ。この時期になれば勉強のほうは十分完璧(?)だろうから、ゲーメスト読者に特別に受験必勝3段技を教えよう。

①…問題用紙が配られる時、手にとった瞬間「よしっ!!」と叫ぶ。

②…昼食時はスタミナドリンクを飲む。

③…終了5分前から、「合格へのカウントダウン、5、4、3、……」と、アクション入りで絶叫。

この無敵の3段技でキミも合格さっ。じゃ、お手紙を紹介しよう。

いよいよ推薦入試当日、まったく緊張感なしで挑んだワシだった。駅につくと駅から大学まで人でつながっているようなすごい人だかり。

(これが全部オプションなら、バイパーは無敵やな…)なんて考えるのはワシくらいであろう。

試験場に入るとさすがに雰囲気が違う。試験開始まではまだ40分近く…さすがのワシも重苦しい空気の中、緊張してきた。急速に、しかも激しく、うわーいかーん、落ち着け!落ち着くんやー!そーや、GMでも歌って緊張ほぐすんやー!…。

が、頭の中に流れてきたのはタイトーGMVOL.2、ダライアスのアレンジ、CHAOS。うひーなんてこった、これでは緊張度を上げてるよーなもんやないけー、とまれとまれー!!とまらない。

そうこうしているうちに試験開始。さすがに問題に集中するため、CHAOSはどこかに消えてしまった。

──試験終了。思わぬ出来に満足し、緊張なんて完全にぶっとんだ。その時、自然と頭の中にSound Loco motiveが流れてきた…

が、落ちた。

(大阪府 哀しみの浪人生くろべえ君)

★昔、英語の試験の時、ニンジャウォリアーズのVGMが…英単語も構文も三味線がかき消して…。

受験の結果もそろそろわかってくる頃ですが、来年度からゲーム専門学校に通おうと思っている人、学校でどんなことを教えてくれるのかを、現役学生の僕がそっと教えちゃおう。

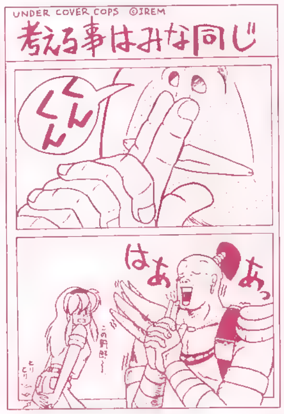
僕が通っているのは「代々木アニメーション学院」の「コンピュータ・アニメ・ゲーム科」だ。現在のゲーム業界の需要に応え、グラフィックデザイナーの育成が中心だ。

だから、授業内容はプログラムよりもアニメーションの基礎やイラストの作画技術などに集中する。プログラムやハード屋志望の人は理工系の大学なんかをお勧めする。

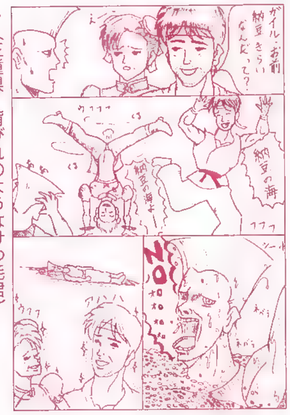
さて、専門学校で学ぼうと思うからには就職先だろうが、これが結構きついのだ。それというのも、アニメーターがグラフィッカーに転職しているためだ。彼らは「物体を動かす技術」にたけているため、ポリゴンなどの複雑な動きを必要とする今のゲームにぴったりなのだ。これからは、この「動かす技術」を持っていることがグラフィッカーの必須条件なんだということを覚えておいてほしい。

ずいぶん厳しいことを書いたけど今のうちから心の準備をしても遅くはないぞ。僕も頑張っているから君たちも負けずに突っ走ってくれ。それじゃあ学校で会おう!

(神奈川県 たかのはやと君)



➡(兵庫県 INA君)
★うう〜ん、ローズ(ザ)のかほり。



➡(三重県 背びれのようなけつ毛君)
★ナットウの海原にガイル・死す。



➡(栃木県 石川裕君)
★バイソンにはケロッグコンボ?



➡(神奈川県 硬派Tinhat君)
★発音は?



➡(山口県 踊屋君)
★有害ッ有害ッしかもTバック。



➡(鹿児島県 関節王君)
★口の中でとろけるような…それでいて…。

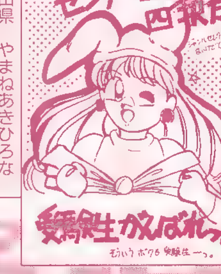


➡(静岡県 諸行君)
★フィエユョルエリィイ(バキィ)。



➡(愛知県 とろろの脳髄君)
★ロバート…おまえ。

➡(岡山県 やまねあきひろな奴II君)
★かいしんの一撃は…出るか?

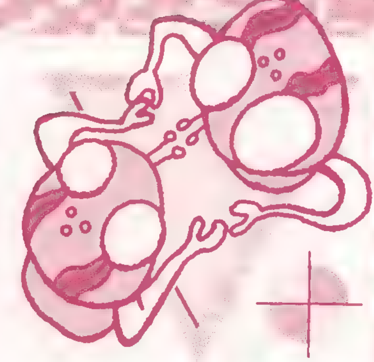


⬅(福岡県 STRANGER君)
★ひとそれぞれ…



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先・編集部内「ご商談の場」まで
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③



買います

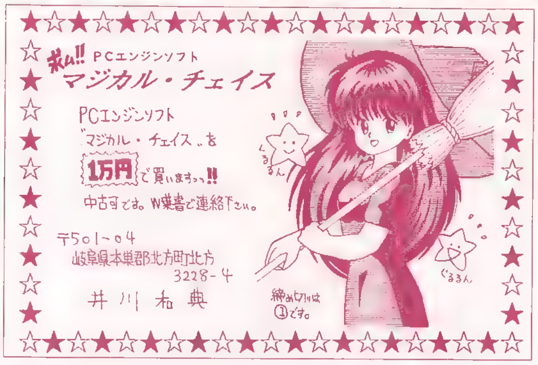
●季刊NG創刊号と7号を買います。美品希望、希望価格と何号かを書いて往復葉書で。こちらの持っている号との交換も可。③
（〒328 栃木県栃木市日ノ出町9－25　橋本直樹）

●85、88、89年に出たベーマガを適価で譲ってください。送料こちら。バラ可。W葉書で。
（〒331 埼玉県大宮市西遊馬990－2　山崎雄一）

●UFOキャッチャーのぬいぐるみをなんでも買います。たくさん売ってくれた人には切手コレクションかGBのソフト「ビタミーナ王国」を差し上げます。③
（〒528 滋賀県甲賀郡水口町八田317　宮路俊和）

●スーパーファミコンマガジン3号付録のCD・ネオジオクラブ1～7号を送料込み千円で買います。
（〒700 岡山県岡山市津島東4－15－19－1　福井栄美理）

●ダルシムの対戦に関する同人誌などを買います。W葉書に希望価格を書いて左記まで。
（〒627 京都府中郡峰山町下菅408－1　中西勇人）



売ります

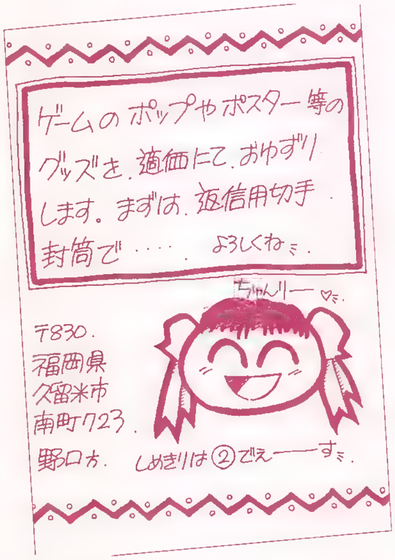
●ゲーメスト22、34、48～50、56、57、61、65、66、68、76号とナイトストライカーのビデオ（2回見ました）を売ります。高く買ってくれる人にはオマケを付けます。希望商品、価格を書いてW葉書で。③
（〒230 横浜市鶴見区市場上町10－4－202　小林有久）

●AMライフ1～21号・ゲーメスト1～80号・DS－33～10号・NG数冊を売ります。AMライフ以外はすべて美品。それぞれなるべくまとめて買ってください。希望価格と品名を書いてW葉書で連絡を。②
（〒332 埼玉県川口市東領家4－9－6　遠藤繁）

●GMのCD、カセット、ソノシート、VHSビデオ、LDその他を半額で売ります。総数200タイトル！リスト希望の方は62円切手同封で。③
（〒989－31 宮城県仙台市青葉区丁愛子字森下1－17メゾン落合111号　小林忠和）

●ネオジオのメモリーカード（未使用、紙製ケース入り新品）を売ります。高く買ってくれた方にはオマケあり。希望価格明記の上、W葉書で。③
（〒569 大阪府高槻市天神町2－1－5　広智寺ハイツ404　井上方　土方夕一）

●SFC版ストII大会のグッズを売ります（ロゴ入りタオル、Tシャツ、ウエストポーチ、トランプ、ジグソーパズル）。すべて未開封、未使用、美品です。まとめての人優先。高価の人にはダッシュのポップを付けます。W葉書で。③
（〒885 宮崎県都城市都原町3380－8　徳丸香二）



交換・その他

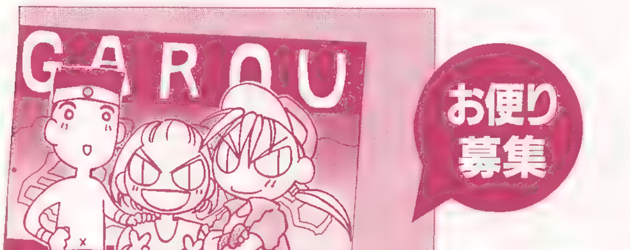
●そこのストIIいちおしファンの君っ、文通しようっっ。中学2年で女の子、お手紙ください。①
（〒003 北海道札幌市白石区菊水元町2条1丁目三島荘11号室5－22　白旗貴恵）

●餓狼伝説・ストIIダッシュが大好きな私です。イラスト交換できる方、文通しませんか？私は主にケン使いです（餓狼はアンディ）。年齢、性別不問。龍虎ファンよろしく。③
（〒235 横浜市磯子区磯子8－2－304　山川ゆうこ）

●ワースタ好きの方、地域は限定しないので（遠征の覚悟アリ）対戦、文通してください。男女問わず、上手、下手関係ありません。返事は確実!!（ちなみにロッテ一筋です）③

●手作りのブックカバー10名様にプレゼント！ゲーム雑誌の切り抜きなどを利用して作ったブックカバーを10名様に。ダッシュ、出たビー、ゼク、ドラクエV、FFV、真女神転生、天外魔境IIがあります。（②文通相手も希望！）③
（〒247 神奈川県横浜市栄区公田町1－1180－186　辻陽子）





お便り募集

★日々のゲーマー人生の中で生じた怒り・感動・不満・小市民的出来事・怪奇現象などなど、あなたのイカしたお手紙をアイランドは欲しています。俳句や形態模写など、新ジャンルの投稿も大歓迎!!本名の後にアイランド掲載回数を書いてくださいね（未掲載の人は⑭もしくは㊗）。イラストなどをまとめて送るときは1枚1枚の表に住所・氏名を。技アリ＆免許皆伝の方にテレカを送ります。〒101　千代田区内神田1-15-15　新声社ゲーメストアイランド

親切攻略 グリッドの正しい使いかた教えます

© TAITO

GRID SEEKER

グリッドの性能、使いかたガイド。各種ボンバーの特徴紹介。そして1面～4面を攻略

今が最盛期! RIK君

みなさま、お体の具合はどうですか?日ごろとお変わりないですか?RIK君です。

グリッドシーカー。今月から私が担当することになりました。よろしくお願いします。

——毎回、始まりかたを考えるだけでも苦労させられちゃって。今月はこんな始まりかたで。どうすか?

いやー、私にとって初めてのタテシュー攻略。正直いってちょっとだけあせってます。でも、自分自身好きなジャンルなので、できるだけわかりやすくやっていきたいと思います。

自機を比較検討

それでは、まず初めに3種類ある自機の中から1つを選ぶ。選べるのはF-14X(ファイター)、AH-64F(アタックヘリ)、B-2AT(ステルス爆撃機)だ。

●F-14X

F-14Xの特徴は、移動速度が速いことと、ショットが前方に集中すること。

集中するショットは対ボス戦に使えるとは思うのだが、通常の場面では素早いことしかとりえがなく、ザコ敵を撃ちのがしやすい。

●AH-64F

これの場合の特徴としては、平均的な移動速度と適度な弾の広がりだろう。

こう言ってしまうと特徴がないように感じるが、"特徴がないのが特徴"なのだ。つまり使いやすいけれど、これといって"これは強い"と思わせるものはない自機である。使ってて不便さは感じない。

●B-2AT

B-2ATはとにかく動きが遅い!これはやってみればすぐわかる特徴だ。

しかしショットは異常なほど強い。最強時には画面を覆いつくす自機のショットが爽快だ。

あとこいつにはもう1つ弱点がある。"でかい"のだ。やられてしまう判定が大きく弾を避けにくい。この点を考えると、こいつを使うにはかなり勇気がいりそう。

結果

やっぱり使いやすさの点で考えるとヘリ(AH-64F)がだんぜんいい!ヘリはザコにも強いし速度も並だしこれがいい。でもグリッドはちょっと使いづらいかも(後述)。

サブウェポン選び

サブウェポン。グリッドから出る特殊弾のことである。

自機は初め赤色のグリッドを装備してるのだが、色を変えたいときは、一定の敵を倒すと出る色変更アイテムを取らなければならない。

色は全部で4色。色によって特性がかわるので順番に見ていこう。

えーと、まずは赤。グリッドからの弾は、ハイパーバルカン。ボンバーはニュークリア。

ハイパーバルカンは直線的に2つの弾が発射される武器。ボンバーは自機の周りをカバーするごく普通のタイプ。

次、青。グリッドの弾はカッターレーザー。ボンバーはギガボルトレーザー。

カッターレーザーは直線的に出るので赤とさほど変わりないが、ボンバーは赤と違い、



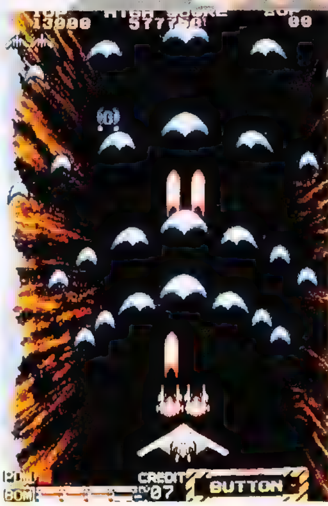
AH-64F。使いやすいのがとりえ。



F-14X。動きは速いが……。



これは赤のボンバー。使いやすいが、出てる時間が短い。



B-2AT。遅いのがちょっと×。

数秒間2本のレーザーが出る。対ボス戦には使える。

緑の弾は、マルチサイト。ボンバーはツインドラグーン。マルチサイトは誘導で、そこそこザコに使える。ボンバーも誘導の弾を出して攻撃。

最後に黄色。弾はファイアーブラスター。ボンバーはチェインリアクターボム。

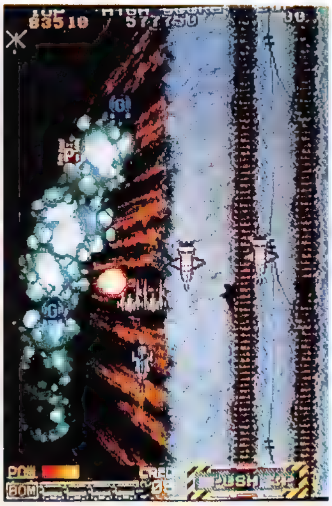
通常での弾ファイアーブラスターが結構強い。爆弾のような弾なので飛距離はないけど爆風でのダメージは大きい。

ボンバーは爆風でダメージを与えるタイプ。誘爆は強いが弾消しには使えない。

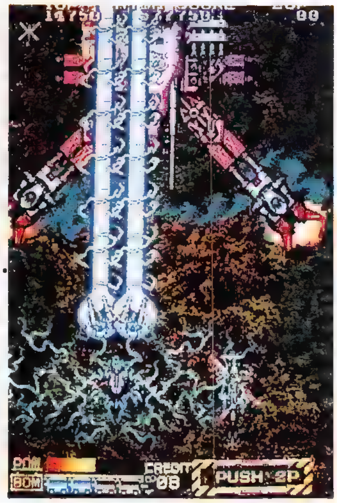
で、何を使えばいいかというと、赤がいい。赤なら、敵ザコに対してはかなり確実な緊急回避として使える。緑でもいいが、確実という点では赤のほうがいい。あとは、面ごとの使い分けなどもあるので、それはまたあとで面ごとに説明しよう。



ボンバーは過信できないが、通常弾の破壊力も魅力。



敵に誘導するボンバー。出てる時間は長い。



レーザーの威力は大きいけどね。

☆黄色のボンバーについての補足

黄色のボンバーは、使いかたによってはすごく強い破壊力を持つことができるが、それには条件があることと、強力な破壊力の半面、非常にやられやすい一面もあるということを、わかりやすく図にしてみた。

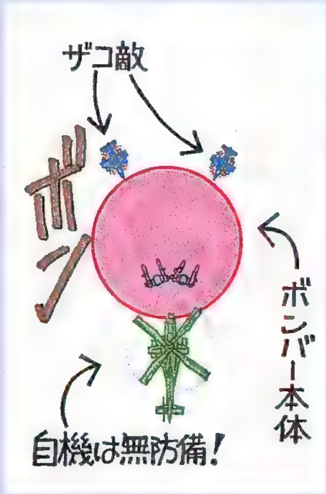
図—Ⓐを見てほしい。

ボンバーの弾消しの範囲は、見たままなので、自機の周囲は非常に危険である。

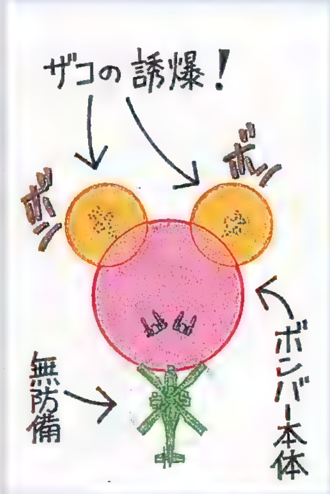
また、この状態でボンバー本体でザコ敵などを破壊すると、ボンバーは誘爆する。

図—Ⓑ。誘爆した爆風もボンバーと同じ破壊力を持つ。これはザコをバラまくボス敵に非常に強力。だが、やはり自機の周りに対しては無防備。

この利点と弱点はうまく使えれば強い!?



ボンバー本体と自機の無防備さに注目。（図—Ⓐ）



誘爆した状態でも自機は無防備である。（図—Ⓑ）

グリッド性能診断

敵の弾を防いでくれて、なおかつその弾をボンバーのエネルギーとして吸収してくれる兵器。それが、グリッドである。

グリッドは、そのまま自機の前にくっつけていればそこそこに役立ってくれるが、グリッドの性能を把握することで、さらに使えるものとなる。

●まず、3種類ある自機についているグリッドの違い

自機をよーく見てもらえばわかると思うが、なんと、自機の前についている（初め）グリッドの位置が、若干違うのである。

この事実は、言われてみなければなかなか気づかない所であり、なおかつ重要である。

F-14Xを標準とすると、AH-64Fは若干自機から離れ、B-2ATは若干近めにグリッドがついている。単純に考えれば、自機から離れているほうが不利なのだが……。

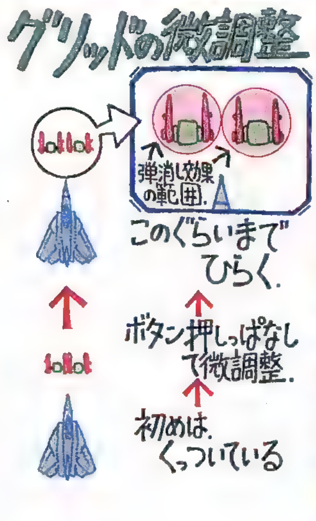
●次に、グリッドの「弾を消す」判定を最大限活用する方法

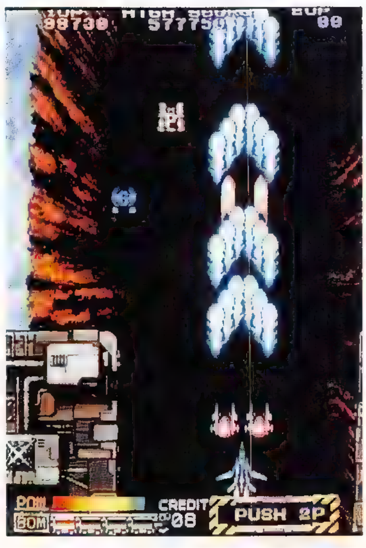
ひとつめに、グリッドはボタンを押しっぱなしにした状態で、レバーを上下に動かすとグリッドの位置を動かすことができる。

もう一つ。グリッドの弾消し判定は見た目より大きいということ。

この2つを合わせてグリッドの弾消し判定を最大限にしたのが、図—Ⓒ。写真と併せて活用しよう。

グリッドの微調整





これくらいがベスト。これ以上はちょっとつらい。

アイテム紹介&おさらい

ここでわかってる人もいると思うがアイテムを紹介。

P…パワーアップ。全7段階。

G…グリッドアイテム。グリッドの色を変更。

H…サポート兵器。1、3、5ラウンドに出現。

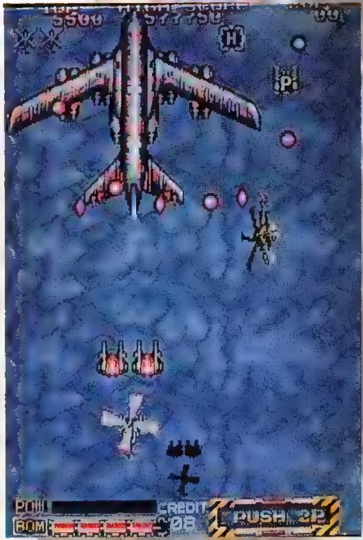
ボンバーは、グリッドに敵弾を一定量（8発分）ストックすることより取得できます。

そして、各面に入る前のおさらい。今回はヘリを使用していて、グリッドには赤を装備。グリッドの弾消し範囲を最大限に利用するため微調整。

といったところを覚えておき、では、各面ポイント攻略に入っていこう。

1ラウンド 森林

高空で敵戦闘機群を攻撃したあと、雲を抜けて森林上空を進むステージ。
1面ということで、グリッドを使って弾をストックすることを覚えよう。グリッド微調整もここで即座にできるよう練習しておこう。



そうあせらずともアイテムは逃げないよ（でもいずれ消える）。

▼ポイント

1面のポイントは、簡単なことからいこう。まず、グリッドでは防げない弾を見極めること。簡単にいえば、敵の通常弾の中に紛れ込んだ敵のホーミング弾を見極めるということ。通常弾をグリッドで受けてためてると、つい見過ごしがちになってしまう。こんな単純なことで死んでしまってはもったいない。
あと、敵の出すパワーアップアイテムを取りに前に出てザコにやられるパターンもよくある。これも最も単純なミスの一つ。

1面ボス 多脚式大型戦車 "ダランテラI"

やはり最後にはボスがひかえているわけですね。
ボスの攻撃は、ボス前面にある2門の砲台から特殊弾（グリッドで吸収できない）と、側面の砲台から通常弾（吸収可能）、それと背面からのホーミング弾（吸収不可）の3つ。
このうち、通常弾は問題なし、ホーミングも撃ち落とせるので、ちゃんと見てればOK。
炎の塊のような特殊弾は、避けるしかないので、安全にいくならばここでボンバーを使おう。
ここのボスで、ホーミング弾を見る目、特殊弾に反応できる神経を養おう。



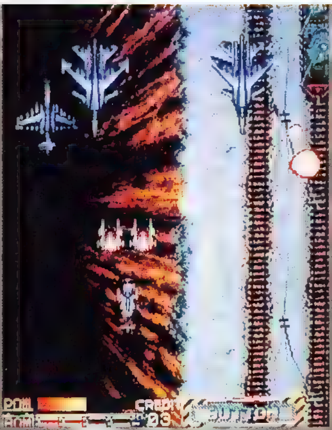
ボスの通常弾。ホーミングの見落としさえ気をつければ。



特殊弾が来た。ためといてもしょうがないのでボンバー使ってもいいぞ。

2ラウンド 北方山岳地帯

雪の残る村落に駐留する敵を倒し、断崖に建設された敵の補給基地を破壊するステージ。
画面右側に線路。左側に谷間の場面では、右側を通る列車の出す弾に注意。この面は基本的にそれだけ重視。



右端に写っている列車砲台は注意。

▼ポイント

この面からザコのヘリがホーミングを放ってくるようになる。ヘリは通常弾も同時に撃ってくるので、ホーミングを見る目が必要になってくる。
とにかくホーミング弾を撃たれたら、それを撃ち落とすことを考えよう。間違ってもやり過ごそうとは考えないこと。必ず返ってくるぞ。

このホーミングヘリは、後半になるとそれはもうイヤッていうほどホーミングを一度に撃ってくるのだ。今からすぐ、**ホーミングから逃げないクセをつけていこう。**



このヘリが後半とっても嫌なんすよ。今のうちに慣れておいたほうがいい。

2面ボス 特殊機動重戦車 "トリオビット"

トリオビットは、2段階の攻撃をしてくる。
1段階目。奴はまず自機の背後から突然現れる。このときはまだ奴は弾を撃たないので、重なってしまって撃ち込んでも平気だ。
奴が画面上までくると、真ん中の主砲から特殊弾と4カ所の砲台から通常弾を撃ってくる。主砲の真下よりちょっと左にいて主砲を真っすぐ撃たせればこの段階は問題ない。
このあとが問題。主砲が壊れて第2段階になってからだ。
こうなると奴は、突き出た2本の脚部からの大出力ウェ



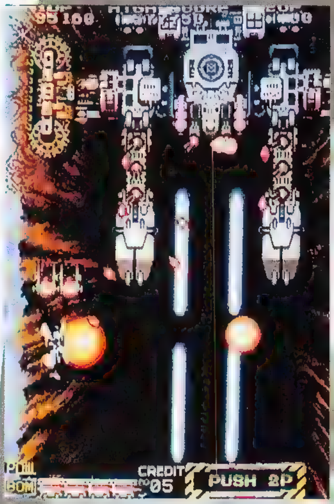
ボス登場時。重なっちゃって大丈夫だ。



中央下に2本見えるのが、レーザー。周りの火の玉が、大出力ウェーブ。

ーブ、その脚部についている6門の砲台、中央部の2本のレーザー、さらに背面にホーミングレーザー、およびミサイルポットという重装備で攻撃してくる。

奴の、中央のレーザー、大出力ウェーブは、前兆が現れるので、真ん中で弾をかわしつつ、前兆が見えたら左へかわす。といった感じでかわせる。遅れたら迷わずボンバー。



怖がって左で避けてると…はーん！超音速級誘導レーザー！（火の玉）

最も気をつけたいのは、奴のホーミングレーザー。この弾は何の前兆もなしに飛んで来て、しかも弾速がものすごく速い！

ここは、多少怖くても真ん中で撃って、誘導弾が来たらボンバー（赤）を使いつつ素早く左へ!!ボンバーを惜しむな！使いきるくらいでいい！

はっきりいって最初のヤマ場だぞ、ここは。



誘導レーザー（火の玉）が、真ん中に寄せてあるのがわかるだろうか。

3ラウンド

サンゴ礁

南国の海上に多数存在する敵を破壊していくステージ。

▼ポイント

この面で、サポートキャラが出現する。Hのアイテムが出たら、迷わずとろう。1面の時はいてもいなくてもあんまり関係なかったサポートキャラだが、この面は結構取ると便利。

あとこのステージには、自機の背後から船が多数出現する。これらにいきなり弾をくらう時が多い。大まわりに避けるか、ボンバーを撃ってもかまわないだろう。

3面ボス 大型原子力潜水空母"ギャトルフィッシュ"

ボスの登場は、まず複数の潜水艦が画面両わきに登場。こいつらの弾に気をとられているうちに、本体が画面中央に浮上してくる。このときの



サポートキャラ（自機右上）と、背後から来る船たち（複数）。



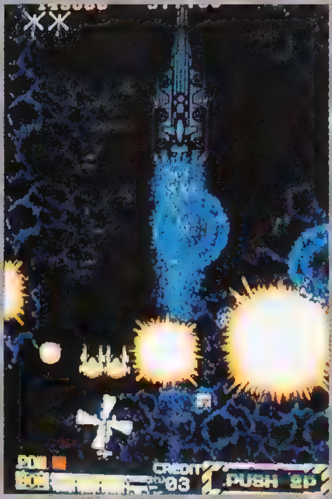
ホーミングヘリ再び登場。弾数が増えてるんですけど…。



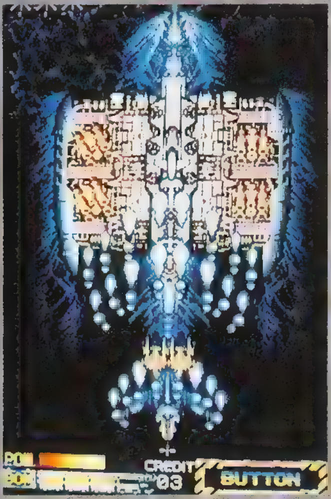
ボス。周りのザコにかまい過ぎないように。



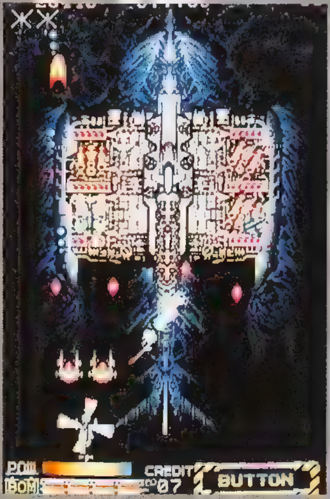
ホーミングに気をつける。



この機雷は撃ち込めば壊せる。



（写真ー②）ほとんど安地。このまま次の段階も勝てる。



片側壊せばOK。わき出るザコには注意。

ザコ潜水艦は、左右の1～2匹倒したらすぐに中央に入り、本体の出現を待つのがいい。
本体が弾を撃ち出したら、画面一番下中央で撃ち込む。

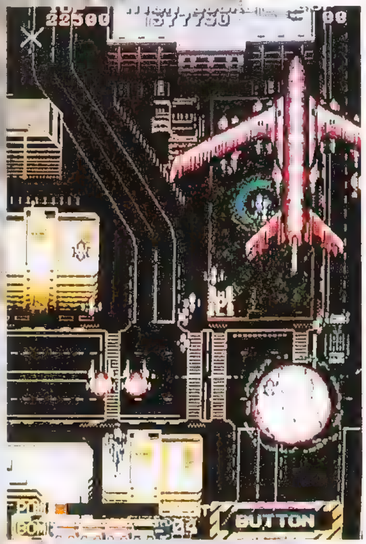
ボスがいったん引っ込んだら、機雷がくるのでひとまず避けに専念。
ボスが第2段階に入る。ここからショットパワーがある程度高いときと低いときとで方法が変わる。
まずパワーのあるとき。写真—㋐のように画面中央下で撃っていればいい。ホーミングが来るが、パワーがあればこれは撃ち切れる。そのままの位置で勝ち。
パワーがないときは避けまくりになるが、どちらか片方の砲台を集中して先に壊せば楽。この際はボンバーも使う。
ボスの第2、第3段階は、各砲台からのホーミング弾、わき出るザコと、ザコの撃つ弾、が強いが、速攻でボンバーを使って片側壊せばいける。
何度も言うけどホントだよ。

4ラウンド 都市上空

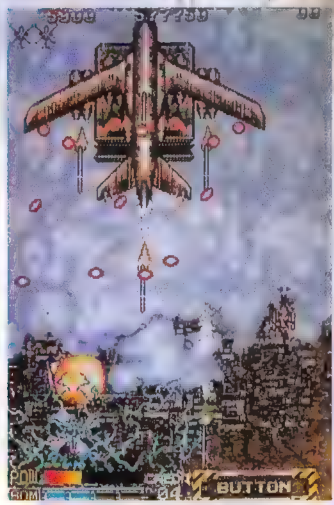
敵軍に制圧された都市に駐留する敵を倒していくステージ。

▼ポイント

この面は中型機が2機出現するのだが、この中型機がメチャクチャ強い。
まず中型機その1。
こいつは通常弾＋ミサイルを雨をふらすかのごとく出してくる。さらにやっかいなことに、ザコヘリを大量に放ってくるのだ。
対応策としては通常弾を受けつつ撃ち込み、ザコが画面上にいっぱいになってきたらボンバー！ザコに追いつめられる前に使いたい。
中型機その2。
これは、本体から機雷を大量に放ってくる。ふわふわ浮いている機雷を壊すのを最優先でやっていけば、そんなに怖くはない。むしろ、機雷の陰にかくれつつ撃ってくる敵戦車のミサイルが怖い。自分の動けるスペース確保が大事。


よく見て、機雷に囲まれないように。

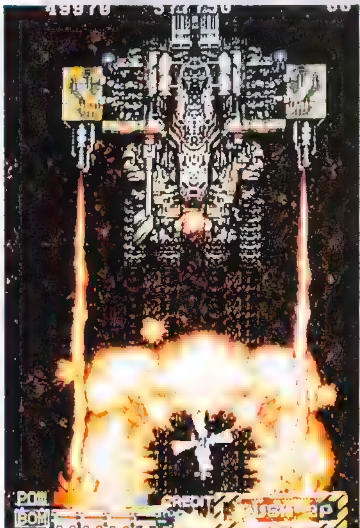

こうやって斜めに撃たせれば避けやすい。


弾を撃たれたら即ボンバーでもいいくらいだ。

4面ボス 超大型戦車 〝ランドクラーケン〟

その名のとおりの超巨大な戦車である。
このボスの第1段階は、主砲からの弾がちょっと怖い。
主砲から放たれたあと、着弾して8方向に分裂するのだ。
これが2連発でくる。
このときは主砲を斜めに撃たせると避けやすい。通常弾を吸収しつつ攻撃だ。
ボスの第2段階に入ると、ボスは自機の両側に火炎放射をしてくる。こうなると逃げ場は限られてしまうので、ど真ん中で、通常弾を吸収しつつ撃ち込み、ボスの出す火の玉が当たりそうになったらボンバーをくり返す。
これでバッチリ勝てるはずだ。


真ん中で打ち込み＋弾吸収。


火の玉が来たら…ボンバー。

この後、
・5ラウンド：夜景都市上空
・6ラウンド：砂漠
・7ラウンド：兵器産基地
とつづく。

おまけ情報

ラウンドクリア時に表示されるボーナスには、ヒット数によるボーナス、残したボンバーの数によるボーナス（フルゲージで5万点!-）、それと、サポートキャラの出現する面では、サポートボーナスというのがある。サポートキャラを面クリア時まで残して（生かして?）いけば、サポートボーナスとして5万点入るのだ！1面なら狙ってみるのも面白いぞ。

難易度の上がり方についてだが、自機のショットパワーに対して上がるもの、プレイヤーのプレイ○○に対して上がるもの、プレイヤーの○射○度に対して上がるものがあるのだ。
つまり、3面ボスの安地でねばっていたりすると……あら、あらあらあら、なんてことになってしまうのだ。できるだけボスは早く倒そーね。
ボーナスについてもう少し。
自機についているグリッドは、ザコ敵に直接ぶつければダメージを与えることができる。
それを利用して、グリッドで敵を倒せば、通常の何倍かの点を得られる。ということだ。なかなかマニア泣かせな設定で、ほんと、泣けてくる。

来月号に期待してくれ

今月は、4面まで、対ボス中心でやってみたが、どうだったろう。来月は5面以降、もうちょっと深くまでやりたいと思う。今月号の記事を見て先が見たいと思った人は、自分でプレイするか、または来月号のこのコーナーをお楽しみに！だ。


BRIGADE
〔ブリゲイド〕
吉原昌宏
UNDERCOVER COPS
古葉美一
頭ひとつリード
オリジナルもゲームコミックもさすが
アクアリウム
須藤真澄
餓狼伝説2
MONDO.恵
出たな!ツインビー
吉崎観音
ワールドヒーローズ
雑君保プ
スーパーリアル麻雀PⅣ
明日香景介
コットン
水上広樹
なちゅらるアニマ◆滝沢ひろゆき
世紀末格闘少女伝説ぐれん◆こいでたく
デラン・デラウ縄文戦記◆萬室弓生
プラネットアースへようこそ◆加納隆己
ブレイカー!!◆田巻久雄
超天狗KIRIKA!◆清水兆士
▽イラ姫▽ジャッキー亀山▽ひさの瑠珈
▽むたこうじ その他、豪華執筆陣!!
【業界総立ち!早くも伝説化する凄い読みもの】
ざくろのように
コミゲ帝国
街のシャーマン
コミック
ゲーメスト
VOL.2
3月18日
発売!!
■月刊ゲーメスト増刊■
580円



ここはゲームギャルのパラダイス!!
ギャルズ♡アイランド2
2月13日発売!
定価1200円・豪華ポスター付き



不定期連載
コンブバII ③
ゲーム初出演!
ぼくらはでてないの?
お詫び
本業に専念していたので、コンブバの原稿はサボってました。
No.78でエラソーなコト言ってたくせに…。
ごめんなさい
ーで、本業はゲームドッターなんで、一体、何やってたかっつーと…
コレだっ!
負けるな 魔剣道
SFCソフト 予価¥8800
よかったら買ってね♡
HA HA HA!
企画・デザインは AN○清水氏!!
データムポリスターより
'93 1月発売予定
…もうでてるかな?
主人公の剣野舞ちゃん。
声は「おしおきよっ♡」の三石琴乃さんだっ!
清水氏のダジャレ、ギャグ
大爆発のアクションゲームなのさ!
何とあーくんも敵キャラとしてでてるぞ。
カレが遊びで描いたんだけど。
これを記念してスペシャルプレゼントだっ!!
超ロングポスター
テレカ
B2ポスター
3点セットで
5名様
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社ゲーメスト コーブバ・プレゼント係まで!


BANPRESTO
闘いを極める!!
闘魂一撃! 超(ウルトラ)ファイト!
ウルトラ闘魂伝説
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5166
BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN



2人同時
プレイ可能！
途中参加OK!!
最強の
93年AOUショーに登場!!
©円谷プロ ©BANPRESTO

アクションが熱い!

イラスト:古葉美一／文:C-LAN

コンスポ

ファイナルファイトCD

メガCD　セガ　3月19日発売予定　予価8800円(税別)

F・F——この言葉から、皆さんは何を連想するであろうか?ファイナルファンタジー、フォースフィールド、ファイティングファンタジー、フォッフォッ…どれも違う。ここでのF・Fとは、ファイナルファイトのことを指すのだ。3年前に世を賑わしたあのF・Fが、遂にメガCDで登場だ。

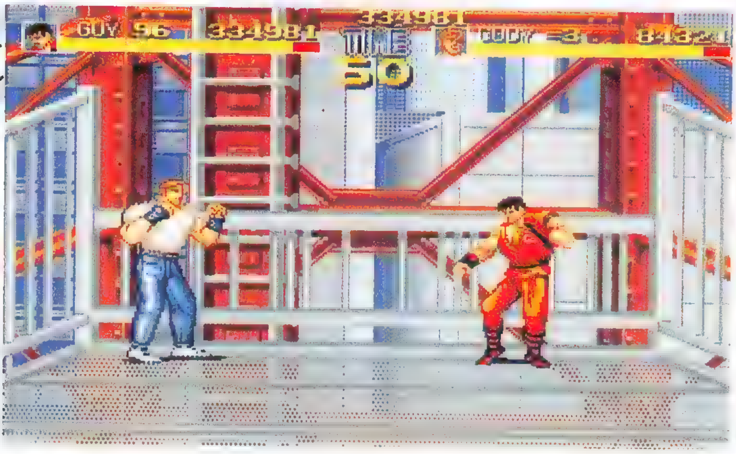
すでに発売されているSFC版と見比べると……おおお、敵がたくさん!しかもガイとコーディーが画面狭しと暴れ回っているではないか。そうSFC版に差をつけているのが、この「2人同時プレイ」。

このほかにも、インダストリアルエリア(4面)もちゃんとあるし、また、画面写真を見た限りではデモも新たに追加されているようだ。さすがCD。

発売まではまだ1カ月もあるので、それまでにお年玉を残しておこう。メガCDを持ってない人はこの際一緒に買ってしまうのも手だ。メガドライブすらないという人は…全部買っちまう…あ、基板のほうが安かったりして…。

とにかく今春一番の目玉なので首を長くして待て。



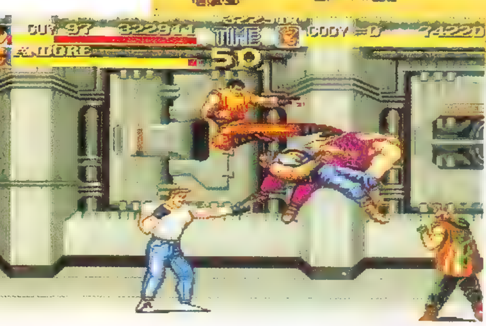


▲工場面もきちんと再現されている。しかもガイとコーディーが…。2人同時プレイができるのがメガCD版のウリだ(え?×68?)。


▲追加されたらしいデモ画面。アンドレの形相がなんか怖いな。鉄パイプへし押ってるし…。右に手だけ見えてるのはハリウッドか?



▶特設リングでアンドレ一族との闘いだ。2Pだと3人出るのだ。



◀鉄工場での攻防。ここを抜ければロレントの待ち受けるゴンドラへ。



▶ここは1面の地下倉庫。こちらはガイとハガーでの2人プレイだ。

▶トニー・アルダス。32歳。インディアン系アメリカ人だ。



狼的紋章 CREST OF WOLF

クレスト・オブ・ウルフ

PC CD-ROM² ハドソン

2月26日発売予定

6800円

アーケード『ライオットシティ』の移植版。とはいってもグラフィックは変更されている。横スクロールタイプのアクションゲーム。AD1997のニューヨークで犯罪組織にたち向かうホークとトニー。

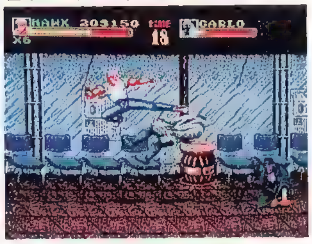
2つのボタンを同時に押すと体力が減るかわりに必殺技を使える。ホークが「フライングスクリューアタック」。トニーが、「ファンキーダンスアタック」という技である。難易度設定があるので簡単にクリアすることも歯ごたえのあるプレイを楽しむこともできるのである。（レゲ尾）





▲ホークの「フライングスクリューアタック」が決まった。

▼ホーク・タケザキは25歳の日系3世のアメリカ人。琉球空手の達人。



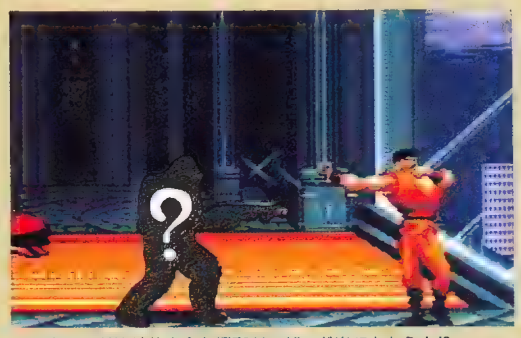
F.F.最終面ボス紹介&攻略(SFC)

メガCD版『ファイナルファイト』の発売を記念して、ここで予告通り、最終ボスの攻略をしてしまいましょう（○オ○ク○デ○じゃないよ）。

このボス、ベルガーの攻撃は、まず車椅子に乗ってるときはボウガン、車椅子から降りてからもボウガン。なぁんだ、ボウガンだけじゃんか。

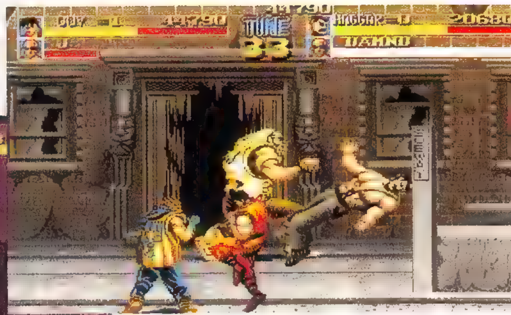
まず車椅子を殴りまくるか、いきなりつかむかしてベルガーを降ろし、跳んだら着地の一瞬のスキをつかんで投げます。ま、この繰り返しです。

やっぱりこのスペースじゃ無理ですねハハ。コンフィグで残9にしてやるのが一番かな。

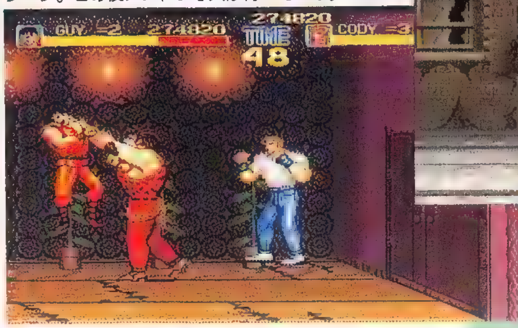


▲一応ここが比較的安全な場所だ。ザコが出てきたらとりあえずねばって様子を見よう。ボタンはもちろん連射だ。

▶こいつは1面ボス・ダムド。こんな奴さっさと倒して突き進むのだ！



▼うわ～つかまれたと思いきや、ここはデモシーン。この後アンドレ3人が待っている。





▲スタンダードで使いやすいのはコーディーだが、家で何度もできるとなればやっぱガイ、ハガーを使わにゃね。



▶今メガCDを買うと、海外版のゴールデンアックス、ベアナックル、コラムス、スーパー忍のCD付きだ。

コンスポ

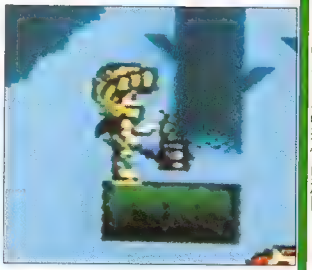
©PONY CANYON・TOWA CHIKI・SNK・HUDSON SOFT・KONAMI・GAME ARTS

アテナ　FC

操作する主人公が女の子(ビキニ)という衝撃を初めて与えてくれた。

カセットテープが付録で入ってる大きなパッケージもコレクターズ・アイテムの一つに加えたくさせる。

似たようなのに『マドゥーラの翼』というのもあったのを記憶している。



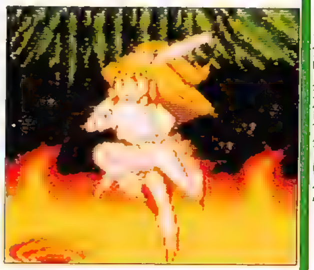
ビキニの姿からアイテムを取って鎧などを着ていくのだった。

アイドル八犬伝　FC

アイドルを目指すエリカが仲間を集めて色モノ大王と戦うアドベンチャーゲーム。

みょーなノリだと思ってたら、あのナツメが開発しているみたい。

エンディングは歌詞が出てくるので、いっしょに歌ってしまうのがいいだろう(悲)。

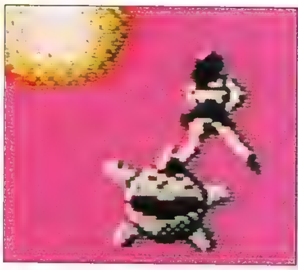


歌あり踊りあり、そしてオトボケありのエリカの表情に注目。

アタックアニマル学園　FC

ファミコン版の『スペースハリアー』よりも早く発売された3Dシューティング。任天堂の3Dメガネにも対応している。

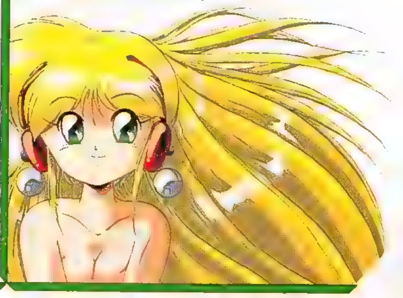
主人公のスケ番「ノッコ」が、スクール水着や体操服やセーラー服に着がえて戦うのである。



最終面では、スカートも短くなって半分中身が見えている?

レゲ尾のギャルズアイランド

2月13日のバレンタインデー・イブにアーケードの女の子が大集合しちゃう『ギャルズ♡アイランド2』が発売されるのよ。だからコンシューマのほうも負けてはならないと、ギャルズの特集をしちゃうわね。うふふっ。キャピキピ。(レゲ尾)



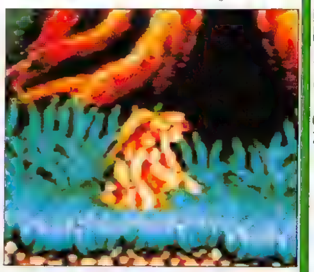
移植希望BEST10

順位	ゲーム名	得点
1	ストリートファイターII'	132
2	龍虎の拳	46
3	アンダーカバーコップス	46
4	キャプテンコマンドー	33
5	ワールドヒーローズ	23
6	天地を喰らうII	28
7	カプコンワールド2	26
7	ウルフファング	20
9	ソニックウイングス	10
9	餓狼伝説II	18

アリシアドラグーン　MD

『不思議の海のナディア』で有名なガイナックスがデザインした主人公。敵にやられたときの「キャッ」という無機質な音声が上品。

ゲームは、ちょっと難しい。攻撃システムは、『テグザー』の続編のようで、自動追尾するタイプだ。



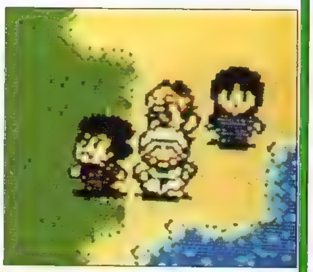
もうちょっと立体感のあるアニメーションにしてほしかった。

がんばれゴエモン外伝　FC

コナミの人気キャラ?ゴエモンがRPGになった。

パーティーの仲間の女の子。これがチャゲ夫のいち押しギャル。

RPGの小さなーセルのサイズでこれだけカワイイというのは、すばらしい。だって4色しか使えないのにね。

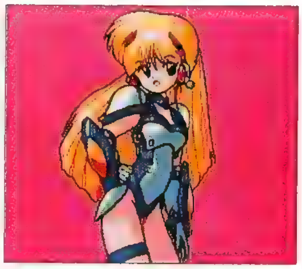


最大4人のパーティーになって、戦闘していくのだー。

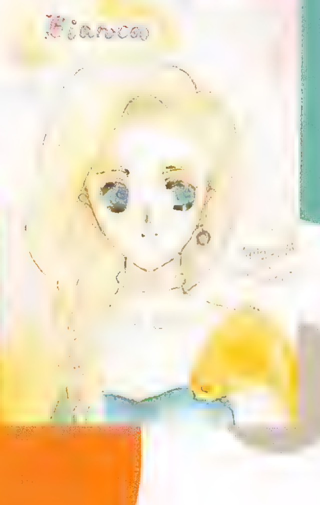
銀河お嬢様伝説ユナ　PC

お嬢様でアイドルの「ユナ」が主人公のアドベンチャーゲーム。とにかくCDだけあって、しゃべること、しゃべること。しかもほとんど女の子しか登場しないっていう徹底ぶり。

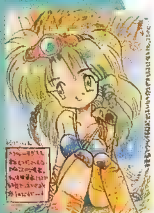
これほどプレイしてるのを人に見られるのがハズかしいソフトはない。



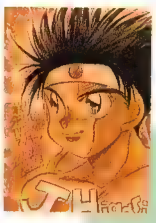
未来的コスチュームのライトスーツでパワーアップ!!



▶(神奈川県　ひびき　なおこさん)あ あんまりキレイなので載せちゃった。



▶(神奈川県　翼竜山猫さん)チ デ●●サ●って悲しすぎる奴だったよね。



▶栃木県　前田将さん)あ TV、観ましたか?



▶(兵庫県　へちまプーくん)あ なんだか知らないけど、このゲーム、やばい。



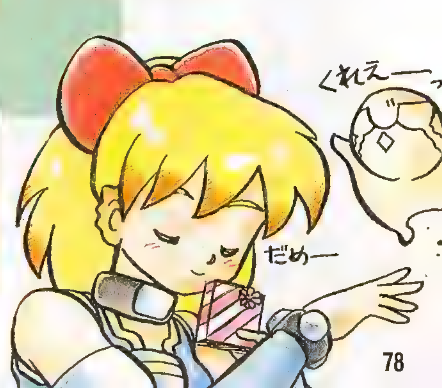
▶(滋賀県　しのはらかよさん)チ ネオジオで買ってしまった。

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼントします!



飛鳥のご家庭アイランド

というわけで半熟ヒーロー始めました。エッグモンスターのなるとが超ラブリーなの。





Hook™
フック
©1991 TRI STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED HOOK AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI STAR PICTURES INC.
©1992 IREM CORP.
全100種類の豊富な技を使いこなせ!!
最大4人プレイ可能!! 途中参加OK!!
Dear Peter~ Your presence is required at the request of your children
今度は君らが、やるんだぜ!!
©1992 IREM CORP.
クイズF1 ワンツーフィニッシュ™
好評発売中!
クイズで世界中を駆け巡れ!!
世界全16戦のクイズサーキットを手に汗して勝ち進む、痛快爆走の本格クイズゲーム!
マルチストーリーと、スピード感あふれるゲーム展開により白熱したバトルが炸裂!!
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550,, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX : (06)535-1710 TELEX : J63074 IREM

ゲーメスト 読者サービス部

原口清志テレカ(CG-4)



山口譲司テレカ(CG-3)



真鍋譲治テレカ(CG-2)



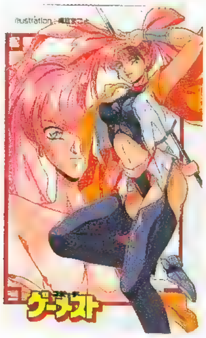
●各1300円
送料サービス

克・亜樹テレカ(CG-1)



コミック・ゲーメスト
創刊記念!
有名コミック作家競作
スペシャル・テレカ

織倉まことテレカ(CG-7)



中垣慶テレカ(CG-6)



柴田昌弘テレカ(CG-5)





■むーちゃんテレカ
(C[illegible])●1200円 送料サービス
■鎌倉・ジャンヌテレカ
(GA[illegible])●1300円 送料サービス
■古葉・ローサテレカ
(G[illegible])●1300円
送料サービス





スペシャル・テレカ・セット

(CG-8)(テレカ7枚・オリジナルテレカケース)●9500円 送料サービス
☆おまけにポストカード5枚付き。





ストⅡダッシュ最強テレカセット

(C-15)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



ストⅡ最強テレカセット

(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円

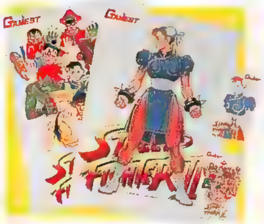
ストⅡ最強下敷きセット

(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き
●3800円
送料600円



※このセットはバラ売りはしていません。





■ストⅡニューアイテムセット(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストⅡテレカ)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



■ダッシュ・カンペンセット
(SC-3)(ファイティング春麗下敷き・ストⅡダッシュレポートパッド・ダッシュカンペン)
●1250円 送料1セット360円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

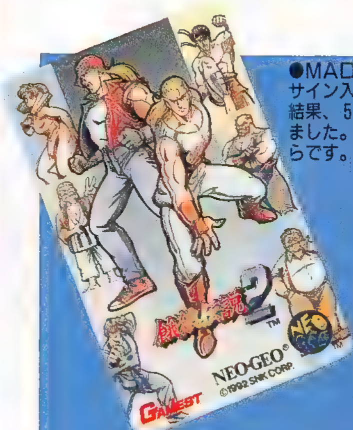


■ツインビー・セット
(K-5)(下敷き・テレカ2点)●2200円 送料1セット250円 2セット以上500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。



ストⅡステイショナリーセット(SC-1)(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円 送料1セット360円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。

●MAD REVENGER
サイン入りポスターは抽選の結果、5番の人25名様に決りました。理由は平成5年だからです。



■餓狼伝説2テレカ
(SS-3)●1200円 送料サービス

プレゼント用ポストカード新LINE UP。ゾクゾク次号で登場！乞ご期待!!
やったぜ袋！売り切れました。どうもありがと〜〜〜っ!!

ビデオ&CDのご注文もサービス部へどうぞ。82頁でご紹介していないものもお問い合わせくださいね。

下敷き

■各250円(ただし★C-1★K-2★C-18は280円)送料1枚170円 2枚以上250円



★出たな!!ツインビー(K-2) (280円)
★オリジナル春麗(C-1) (280円)
★ファイティング春麗(C-18) (280円)
■ストII(C-6)
■ファイナルファイト(C-3)
■ストライダー飛竜(C-1)
■パロディウスだ！燃ゆる帝都編(P-1)
■パロディウスだ！摩天楼の危機編(P-2)

テレカ



■コットン(S-1)
■春麗ダッシュ(C-16)
■春麗(C-8)
■オリジナル春麗(C-9)
■オリジナルストII(C-10)



■餓狼伝説(SS-1)
■キャプテンコマンドー(C-14)
■出たな!!ツインビーB(K-4)
■出たな!!ツインビーA(K-1)
■ゼクセクス(K-3)



■龍虎の拳(SS-2)
■ワールドヒーローズ(A-1)
■UCC(I-1)
■ストIIダッシュ大会記念(G-5)
■見つめて春麗(C-19)
テレカ●各1200円 送料サービス
織倉・春麗(GC-1)●1300円 送料サービス

オリジナルグッズ



■ストII カンペンケース
(C-7)●600円
送料1個250円
2個以上360円



NEW
■ストIIダッシュカンペンケース
(C-21)●700円
送料1個250円
2個以上360円



■ストII レポートパッド
(C-5)●300円
送料1冊250円
2冊以上360円



ストIIダッシュ・レポートパッド
(C-20)●350円　送料1冊250円　2冊以上360円



■オリジナル・マグカップ
(G-7)●送料込み1600円(本体価格800円)
※ご注意：この商品は破損予防のため単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



■グラディウステレカセット
(K-6)テレカ5枚・特製ケース付き
●6000円　送料400円
☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



■ゲーメストバインダー
(B-1)●800円
送料何冊でも600円



ゲーメストNEWバインダー
(B-2)
●1200円　送料何冊でも600円
※破損防止のため宅配便での発送になります。



■オリジナルテレカケース
(G-4)●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上　360円
※テレカ24枚収納。
(ご注意)テレカは付いてきません。

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

○ゲーメスト本誌についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留、電話でのご注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD 1枚…250円、2枚(2枚組)〜3枚(3枚組)…360円 4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例) テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。



Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン ☆10点



Ⓑゲーメストタオル ☆40点



Ⓒ古葉美一テレカ 20点



ⒹSAKOテレカ 20点



Ⓔゲーメスト・クッション 60点

ゴールドチケット サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

ゴールドチケットサービス　交換アイテムが新しくなりました！

郵便振替口座番号　東京5−98420 ㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326(月〜金)



コミックゲーメスト絶賛発売中!!
定価580円

VIDEO & CD インフォーメーション

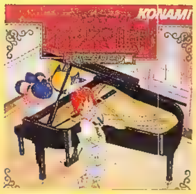
新作情報



▲2月19日発売
バース G.S.M. CAPCOM6(2枚組)
(01207)㋚●3500円
☆初回特典:ストIIダッシュ大技早見帳。



▲2月19日発売
サイトロンビデオゲーム年鑑1992(2枚組)
(01206)㋚●3500円
☆ゲーメスト大賞上位5曲。



▲2月5日発売
ウィンビーのネオシネマ倶楽部 ~エバーグリーン編~
(01205)㋖●3000円



▲2月24日発売
P.S.サウンド・レーシング・ヒストリー/コナミ
(01211)㋖●3000円
☆レースゲーム・コレクションだ。



▲2月19日発売
ドギューン!!/東亜プラン
(01210)㋚●1500円
☆オリジナル、アレンジ、SE収録。



▲2月19日発売
ビューポイント/サミー
(01209)㋚●1500円
☆オリジナル、アレンジ、SE収録。



▲2月19日発売
餓狼伝説2/SNK
(01208)㋚1500円
☆オリジナル、アレンジ、SE収録。



※CD情報は109~110ページも見てね。

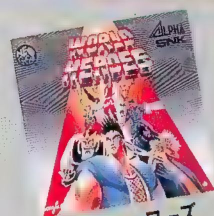
CD在庫一例

商品番号	タイトル		定価
01192	フィグゼイト	㋚	1500円
01189	達人王	㋚	1500円
01186	ダライアス	㋚	1500円
01185	P.S.ゼクセクス	㋖	3000円
01184	プリルラ	㋚	1500円
01183	ラッパデリック	㋚	2500円
01179	サウンドロコモーティヴ	㋖	3000円
01178	ダークシールII	㋚	1500円
01175	ヌーベルヴァーグ	㋚	3200円
01174	スターブレード	㋪	1500円
01169	サラマンダ~again~	㋖	2500円
01167	キャプテンコマンドーG.S.M.CAPCOM 5	㋚	3500円
01166	P.S.ツインビー	㋖	3000円
01164	アウトラン	㋚	1500円
01159	ゼクセクス	㋖	2800円

好評発売中!!



富士山バスター
(01203)㋚●1500円



ワールドヒーローズ
(01202)㋚●1500円



龍虎の拳
(01195)㋚●1500円



ソルダム
(01204)㋚●1500円

月間TOP10

12/1~12/29
㋚屋集計



■ストリートファイターII 場外乱闘編



■ファイナルファイト



■ストリートファイターII ダッシュ究極奥技編



■アンダーカバーコップス



■熱唱!! ストリートファイターII



■MAD REVENGER

ビデオベスト10

	商品番号	タイトル	ポイント		定価
1位	V-64	ストリートファイターIIダッシュ究極奥技編	50Pts	㋚	4800円
2位	GV-1	ファイナルファイト	9Pts	—	7800円
2位	V-58	ストリートファイターII場外乱闘編	9Pts	㋚	6800円
2位	V-62	スターブレード	9Pts	㋪	4900円
5位	V-59	麻雀クエスト	8Pts	㋚	3800円
6位	V-53	ストリートファイターII	5Pts	㋚	5800円
6位	V-65	ソルバルウ	5Pts	㋪	4900円
8位	V-54	ナイトストライカー	4Pts	㋖	7000円
9位	V-27	カプコンゲームシンドローム	3Pts	㋚	9476円
9位	V-55	ワルキューレの伝説	3Pts	㋖	4000円

CDベスト10

	商品番号	タイトル	ポイント		定価
1位	01196	MAD REVENGER	203Pts	東芝EMI	3000円
2位	01197	熱唱!!ストリートファイターII	106Pts	㋚	3000円
3位	01198	アンダーカバーコップス	84Pts	㋪	2500円
4位	01195	龍虎の拳	43Pts	㋚	1500円
5位	01193	ナムコゲームサウンドエクスプレス「F/A」	16Pts	㋪	1500円
6位	01199	コナミオールスターズ1993(3枚組)	13Pts	㋖	6200円
7位	01191	ゲームミュージックフェスティバル'92	10Pts	㋚	2500円
8位	01182	春麗飛翔伝説	9Pts	東芝EMI	3000円
8位	01176	餓狼伝説/ラストリゾート	9Pts	㋚	1500円
8位	01194	P.S.グラディウス第2章	7Pts	㋖	3000円

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 ― 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 ※(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 ― ― 〕	
備考		
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 （郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5 ― 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

古葉美一劇場



㋘屋でバレンタイン!!

お正月気分が抜けきっていないあなたのために2月はバレンタインという史上最強のイベントが待っています。そう!㋘屋もお客様のために2月は趣向をこらしてお待ちしております。

カップルでご来店の方には特製グッズもプレゼント!ぜひ、㋘屋がアツアツイチャイチャムードで盛り上がってほしいですね♡(店員一同、こめかみに交差点)

ダッシュ大会、夢の再現

12月6日、まだこがらしの吹き荒れる中、㋘屋にやって来た2人の男、ダッシュ大会の優勝者、MR・太刀川と準優勝のヨガ☆ストライクバッカーズ、ハマーの両氏が大会の再現と同時にお客様と対戦ということでお相手してくれました。

結果は、太刀川ザンギが惜しくも松本和洋に敗れただけでかなう人がいませんでした。ハマーダルシムも「どれだけスタート直後にザンギを投げられるか大会」を挙行し、2回成功していました。

R・TYPE LEO ゲーム大会

今回のゲーム大会は初日がノーマル5機のサービス設定、2日目がハード2機のマニア設定でやったのですが、なんと2日目で2人もオールクリアが出てしまいました。

初日優勝は近藤彰くん、準優勝は植田雄一郎くん。2日目優勝はコアランドのR・Y・Oーみっくん、準優勝は豊崎剛くんでした。

上位入賞者にはアイレムさんより賞品が贈られました。

UCC CD発売記念イベント

古葉先生がFFVにはまって宇宙遊泳のためサイン会は中止になりましたが、アイレムの広報パワー!によるジャンヌの秘密大公開アイレムグッズ(アイレム社提供)がもらえるクイズ大会で当日は盛り上がってくれました。このイベントに来られた方はラッキーなのレース!

2月のイベントオ〜の助

2日(火) AOUショーチケットプレゼントセール

スタンプカード2冊で先着20名様にプレゼント。閉店前になくなる可能性もありますのでご了承ください。

7日(日) ストIIダッシュターボ 勝ち抜き 決勝トーナメント大会

1月中に行われた10人抜きプレイヤーズによる大会だ。熱いバトルが見られるぞ!

9日(火)〜27日(火) 餓狼伝説2 10人抜き大会

期間中、10人抜いた方には決勝大会へのチケットとグッズが手に入るのだ。

11日(木) 雑君保プ先生 処女出版記念サイン会

のびにのびた雑君の本がついに発売!お買い上げの方にサインしてくれるのだ。何を書いてもらうか考えておこう。

18日(木)〜21日(日) AOUショー おみやげプレゼント

ショーグッズをプレゼントするよ。

13日(土)〜17日(水) ギャルズアイランド2 発売記念セール

待望のギャルアイ2の発売だ!ギャルアイグッズも企画中。

14日(日) ギャルアイ印バレンタインチョコプレゼント

プレゼンターによるチョコプレゼント!数に限りがあるのでお早めにね。

21日(日) ギャルアイ2 作家サイン会

最近とみに大人気の古葉美一先生のサイン会だ!今回は宇宙遊泳はさせません。

28日(日) 餓狼伝説2 10人抜き大会 決勝トーナメント大会

餓狼マニア集まれっ!キャラのボイスで応援だ!

※イベントは2時から。サイン会は1週間前から整理券を配布します。詳しくはカウンターまで。

㋘屋宛にたくさんの年賀状をお客様からいただきました。

ありがとうございました。



(凱専門さん)


1月4日、㋘屋初売りの日。今年もよろしくう。

㋘屋 瓦版(かわらばん)

第24号

編集人:古葉&T.J.

㋘屋瓦版

1993年

2月1日(月)



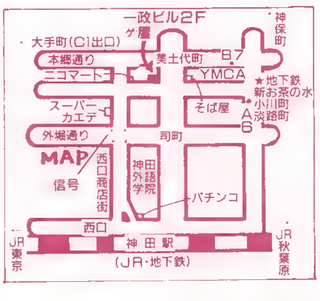
㋘屋福袋 お年玉プレゼント

当選番号発表

スト2T	8	395
シャツ	150	400
74	213	406
126	276	433
208	380	446
263	AOU	㋘屋ク
371	ショー	ッション
スト2T	チケッ	2
シャツ	ト	15
(USA)	34	30
21	68	106
56	90	165
111	123	203
168	148	236
183	172	288
241	179	348
290	199	369
401	206	
430	251	
スト2	313	
ウエス	326	
トポー	378	
チ	382	

㋘屋スタッフ大募集!!

㋘屋で一緒に仕事をしてくれる店員さんを募集します。勤務地は東京・内神田店と新開店予定の大阪店です。明るく元気な人!どんどん応募してください。詳しくは担当/萩原まで。



天下一ゲーマーの店

㋘屋

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

☎03-3293-9325

★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326 読者サービス部へ

営業時間

12:00〜19:00

月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一政ビル2F

君もドライブゲームを始めてみないか?

V.R.

©セガ

基礎講座 ツイン初級編

担当 ずるずる

友達と楽しくやるのもいいが、どうせなら勝ちたい。でもどうすれば勝てるのだろうとお悩みの方はいないかな?

ゲームといってもF1! なめちゃあいかんぜ!

上手に走れない!コーナーはいつもコースアウト!という人、見ていると多い!

一生懸命走っているのだろうけど、やはり「ゲーム」と思っているか、もしくは、通常の車の運転の気持ちでいるため、緊張していない分、反応が遅れ、コースアウトしてしまうのだと思う。

車は300㎞/h以上で走っているのだから、やはりそれなりに緊張しなければならない。

完走を目指すなら、まず全神経を集中することから始めよう。

完走への近道… それは減速にあり!!

レースは、どれだけ速く走るかだが、忘れちゃいけないのが、完走して何位かだ!

となると事故はなるべく避けねばならないし、もちろんコースアウトなんてのは論外。いかにコース上を走るかだ。

そこで重要になってくるのが「減速」である。

何回かやっていけば、おのずとコーナーの限界速度もわかってくるが、初めてとか、慣れないうちは、やはり勇気を持ってアクセルから足を離す、もっと安全にというならブレーキを踏んでみるということができないといけない。

幸いこのV.R.には、視点を変えられるモードがある。それの③か④を選ぶことにより、より先を確認できる。これによりコーナーを予知して走ることができる。

システムは使いようだね!

さて肝心の減速だが、いろいろ方法があるので、V.R.で使えるテクをいくつか紹介しておこう。

●ただ単純にアクセルを離す。

●アクセルONのまま、左足でブレーキを踏んでみる。

●MT(マニュアル)ならシフトダウンする。

まあコーナーにもよるが、いつでもブレーキを踏めるようにしておくことが一番!

車の挙動に注意して走るようにすれば大丈夫だぞ。

さあスタート! 勝つならマニュアルだ!

回数をこなしていくと、ドライブゲームの世界では、マニュアルのほうが易しいことがわかってくる。

シフトチェンジという忙しさはあるものの、どこで何速にするかというのを覚えてしまえば、スピードコントロールは、シフトのアップ、ダウンである程度調整(各シフトでの限界速度での走行)ができ、足をあまり使わないで済んでしまう。

オートマでのスピードコントロールは、アクセルワークに頼るため、正確な調整がとても難しいからだ。

勝つためには、正確に車をコントロールできなくてはならない。そのために、マニュアルを選ぶのだ!君も明日からマニュアル派だ!!



アクセル全開でも、シフトダウンで調整してコーナーを曲がる。

タコメーターに注目!

マニュアルで速く走るためには、スムーズかつ効率のいいシフトチェンジが望ましい。

それにはタコメーターに注意していく必要がある。

タコメーターは、現在のエンジンの回転数を表示してくれる計器である。高回転であればあるほど、高出力を得られる。しかし、高すぎると逆に出力が下がる。

となると回転が下がる前にシフトアップをしなければならない。

また逆に、スピードを落としたとき、シフトダウンしたほうが加速がいいという場合もある。

このように、常に車の加速状態をピーク時にしておくために、常にタコメーターに注目する必要があるのだ!

「レッドゾーンに入る直前に「シフトアップ!」

これでスタートダッシュはいただきだぜ!

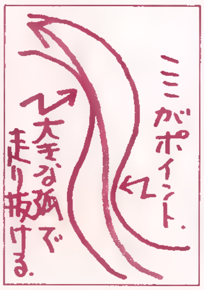
アウト⇩イン⇩アウトだ!

車のレースでの基本中の基本がこれだ!

コーナーをより直線的に走るためのテクニックなのだが、コースをいっぱいに使うことで、今まで減速していたコーナーも、なんと全開で抜けてしまうなんてことも可能になるスーパーテクニックだ!

初級には、8つのコーナーが存在するが、このうち、5つは、なんと全開のまま曲がれてしまうのだ!

減速して走っている君!明日からベタ踏みだぜ!



弧を大きくとれば、より直線に近くなる。速度が上げられるぞ。

スリップストリームでさらに加速!

より速く走るためのテクニックとして、スリップストリームがある。

これは、前を走行している車の後方に張りつき、空気抵抗の少ない中でグングン加速し、ぶち抜くというもの。

V.R.の場合、周回遅れと、自分より上の順位の車を抜くことがあるのだが、周回遅れを抜くとき注意しないと、速度差があるため、急接近…ドッカーン!追突するのだ!

しかし、無理に後ろについてアウトを走ってしまっては意味がない。ラインを守りつつスリップに入るのがコツだ。

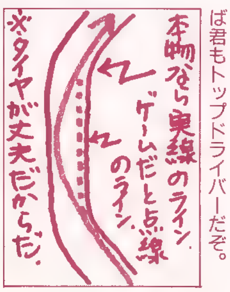
ラインって何?

ラインとは、コースに自分の走る道すじを、線にして表したものだ。

人によってこの線(ライン)は違うのが面白いところなのだが、速く走るとなると、おのずとその線も限られてくる。

より直線的に、そしてインを突いていく。すると最速のラインが現れてくるのだ。

このライン上を走行できれば君もトップドライバーだぞ。■



次のコーナーへの進入を考えて走る道を設定していくのだ!!

ミリ単位でステアリングを操作!

より正確に、思った通りのライン走行を実現するには、超ていねいなステアリング操作が要求される。

ミリ単位でコントロールするときの感覚といったらもう「シューティングゲームでいう「ライン合わせ」ってやつだねこれは!

また、操作する上で気をつけるのが、切りすぎないこと。

200㎞/h以上で走行している状態では、ステアリングを45度以上きる必要はない。

それ以上切ると、曲がり始めはいいが、すぐグリップを失ってしまう。そうなるとカウンターをあてなければならず、車が不安定な状態になってしまい、思ったようにコントロールできなくなるからだ。

きついヘアピンでついつい切りたくなるが、そこはガマ

ン、ガマン！納豆走行でいこうぜ！

ブレーキはなし！アクセルワークだ!!

アウト＝イン＝アウトだけではとても全開で曲がれないときは、アクセルを連打することで、極力減速をさせずに走行することで抜けられるようになる。

連打のスピードを変えることで車のスピードをコントロールできてしまうのがポイントだね（足がつかれるけれど）。

さて、ひと通りのテクニックを学習したところで、実践に入ってみるとしよう。

今月は、より速く、正確に走るのに手ごたえ十分のコース「初級」だぞ！

コーナー5つ目まで全開だ！

コース図を見てもらうとわかると思うが、前半はきついコーナーは少ない。しかし決して易しくない。

後半は、足の連打必須のコーナーが続出！

そんな各コーナーを、1つ1つ分解し、攻略していこう。

第1コーナー

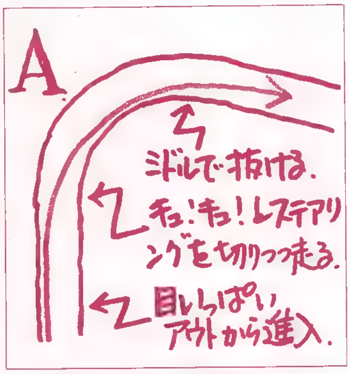
理想は、ミドル＝イン＝ミドル。しかし、敵車がいるときは、アウトから入る。

ステアリングの小刻みな切り変えで強引にグリップしつつ抜けていくぞ！

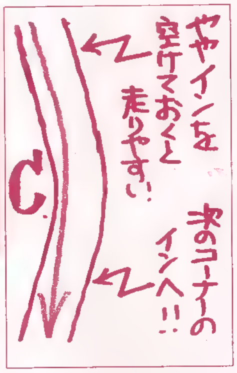
第2コーナー

ややアウトからインへ！

1周目は、アウトから入っていかないと、敵車のインに入れず、クラッシュなんてこともあるので要注意だ！



特殊テクでグリップを得て、よりインを走れるラインをとるぞ。



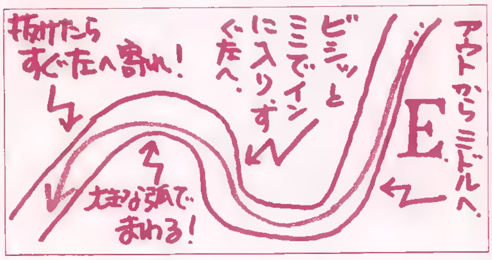
小さい右カーブ。ビシッとインをイン＝イン＝イン。

第3、4コーナー

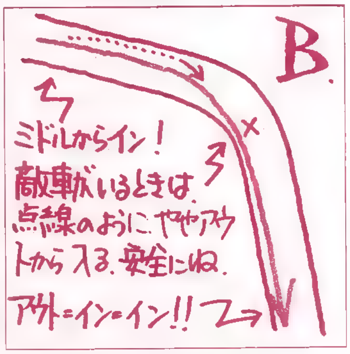
ビシッとインをつくだけ。敵車がいるときは、インを空けさせるよう後ろから圧力をかけることを忘れるな！

でも周回遅れはどいてくれないので気をつけよう。

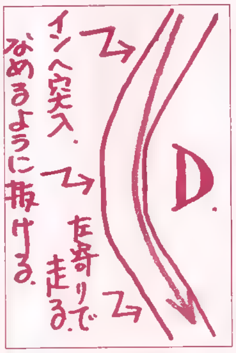
S字コーナー



右、右と入っていく。これはバンクカーブ。ややミドルを走る。



ややアウトから一気にインへ。ライバルのイン側に入るためだ。



次は左カーブ。複合のカーブ。なめるように抜けていくのだ。

ライバルと差をつけたいならまずここを速く走れるようにしよう。

1つ目は全開のまま、2つ目は進入するとき、アクセルの連打を始め、3つ目の左カーブへ、295から305㎞／hを維持しつつ抜けるぞ！

3つ目のカーブをいかに大きくまわれるかが重要だぞ！

最終コーナー

アウト＝イン＝アウトに加え、前半部で5速へシフトダウン&アクセル連打！

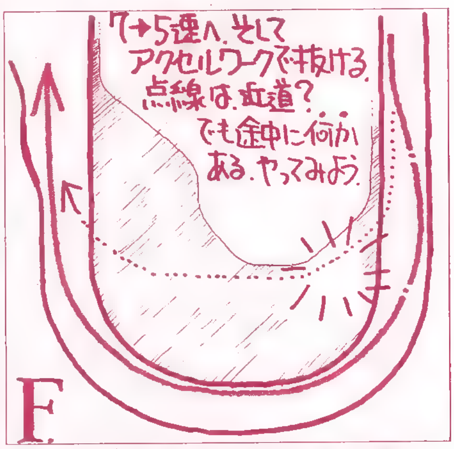
250㎞／h以上は確保しつつ曲がることを目標にね。

ここで重要なのは、早めの減速開始と、ステアリングの切りすぎに注意すること。

インを突けなかったら0.3秒損をすると思え！

そしてストレートへ。スリップも使いつつ、そしてラインを守って走る。

あとは、グリップ力に気をつければバッチリ走れるぞ！



コースアウトをしないためには、思いきり減速。とにかく長いカーブなので、我慢が大切。

自らの限界に挑戦せよ！

レースの楽しみは、相手とのバトルのほかに、タイムアタックがある。

ドライブゲームにおけるハイスコア争いは、純粋にタイムの戦いで、各プレイヤーによるタイムアタックの結果によるものだ。

いかに速く走るか、どこまで車をコントロールできるか、ハイスコアラーの領域に足を踏み入れた瞬間から、自分の限界との戦いとなるのだ。

ラインの開発「知力」、思い通りの車の操作「体力」、そして自分を支える「気力」の3つの「力」を合わせ、百円握ってさあスタートだ！



NOTICE!

パズル

出題　APAPA

コ	ム	オ	コ	ミ	コ	ナ	コ	ナ
ミ	ム	ナ	オ	ナ	ム	ム	ミ	ム
ウ	ム	ナ	ム	ナ	ミ	ミ	ナ	コ
ナ	コ	コ	ミ	ナ	ミ	ム	ム	ナ
ミ	ム	ミ	コ	コ	コ	コ	コ	ミ
コ	ナ	コ	モ	ナ	ナ	ナ	ナ	ナ
コ	ム	ム	ミ	メ	ナ	ミ	ミ	ミ
ナ	ナ	ナ	コ	ナ	ナ	コ	ム	ナ
ミ	ナ	ミ	コ	ナ	ミ	ナ	ミ	コ

べつにメーカーよいしょの意味はないが、今回のパズルはメーカー名探しだぞ。

といっても、ゲームの知識は必要ないのだ。

ただひたすら注意力のみの勝負であるからして、みんなして挑戦するがよいぞ。

試されるのは、君の集中力だ。

解き方

さて今回は、問題表中に「ナムコ」と「コナミ」がいったいいくつ発見できるか、という問題だ。タテ、ヨコ、ナナメ。上からでも下からでも、直線状に隙間を空けずに並んでいればOK。もちろん、同じ文字を何個使ってもOKだから、たくさん見つかるぞ。

目を皿のようにして（だれぇ、目を横から見た皿のようにしてんのは!?）探してほしい。

さてそこで、今回の解答は、当然「ナムコ、コナミ、それぞれいくつあったか？」です。

もちろん、多い人の勝ち。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってほしい。

しめきりは2月20日必着。

正解者の中から、精神一到を証明した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で解答を。もちろん問題アイデアも、記念品を用意して待ってるよ。よろしくね!!

10月号 当選者発表

さて、別解が二つもあった「CONNECTION」パズルは、正解率93％でした。

難易度アンケートは、VH3％・H13％・N26％・E31％・VE26％・無回答1％と、ちょっと簡単すぎたかなって感じ。

ま、簡単な回もあれば、難しい回もある、と。

―当選者―

PN 夏　雪君（神奈川県）
北村　淳君（神奈川県）
巻田　有加さん（静岡県）
PN かきのたね君（愛知県）
PN セーラーV（笑）君（京都府）

以上5名。おめでとうー。って、よく見てみたら、掲載常連のかきのたね君が入ってるぞ。……でも、掲載された経験が多いからって、今さら落選にもできんわね。

それから、解けなかった葉書に何か……は反対者多数により、却下でした。やはり難しい回は、葉書が少ないのに耐えねばならぬということで……。

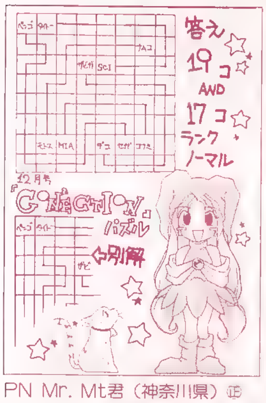
おまけ



PN ACE君（埼玉県）

さて、からんせ君、毎月くれないのぉ!? アクマイザー君は半年に限定するし。デンプン糊水君、カンドーしてくれっと、作りがいがあるなあ。KOB君、たまのレゲエは許しちくり。蜃気楼さん、ザビガはいいよね。大分県のレイン君、すまん。かりんとうさん、魔界村は苦労したなあ。S・REM君、問題出すほうが地獄だって。CMA君、アリスⅦまで持ってる。☆画君、多筆君、んなこたあない。篠原君、がんばれ。夏木さん、遊んじゃえ。こあだ。夏木さん、遊んじゃえ。こあ君、可能性はある。RANDY君、どこに売ってる？　じぼ君、手は抜いてないってば。新屋敷君、気のせえですね。ちびドラゴンさん、ごめん。真愚君、トキがつええ。神髄君、もいっかいチャレンジ。栽波さん八木さん、今月は解けるよね。クリップ君、クロスワード作るの、実は苦手なんだよ。誰か作ってくんない？　ってことで、今月はここまで。　APAPA

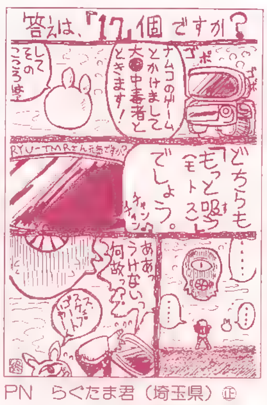
今月の残念賞



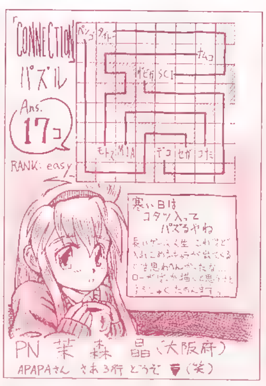
PN Mr. Mt君（神奈川県）㊟
というわけで、解答は14・17・19と3パターンあったのでした。



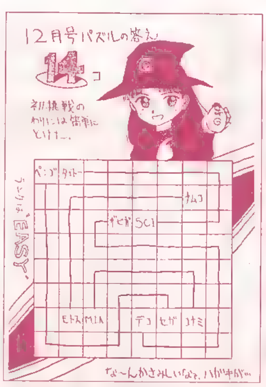
PN WERDNA改君（熊本県）㊟
クリスちゃんは、やはりキリスト教徒なのかな？……す、すまん。



PN　らぐたま君（埼玉県）㊟
ですか？ってそんな気弱な……。しかし、オクティって笑うのか？



㊟さて、それでは3行もらうぞ。って、それで1行使ってどうするって言ってる間にスペースが……。



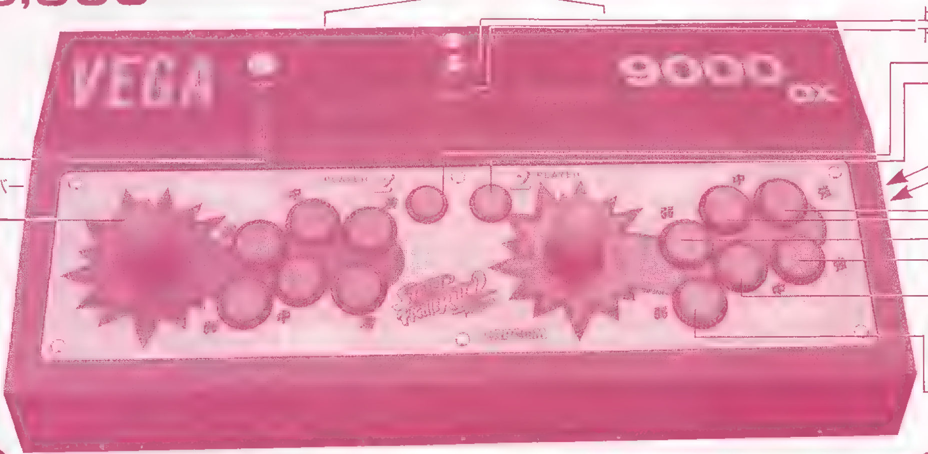
川口真吾君（静岡県）㊟
うん。運がいいと、すぱっと解けちゃうのが今回の特徴なんだ。

新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

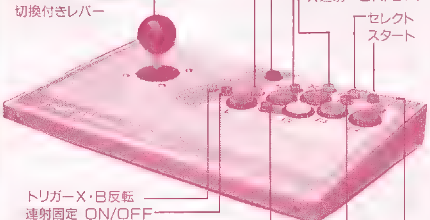
ウーム!!
ハイグレード
だよ〜

その名は
“VEGA-9000DX”
¥53,000



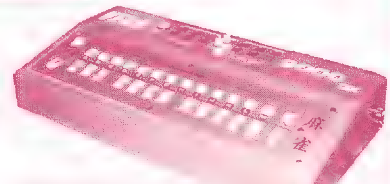
*写真はストⅡダッシュターボ専用パネルタイプです。

在庫大処分!



型番 *SF-1000*
特価¥6,000(在庫限り)

■ストリートファイターⅡダッシュターボに対応。
(カプコンオリジナルストⅡダッシュターボ専用パネル使用)
■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用の
ジョイスティックとしても使用出来ます。



*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴
○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
○R·A·B·X·Y·Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
○連射VRでスピードを変えられます。
○トリガーX·B反転することができます。
○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用
ケーブル
新発売
¥8,000(2P可)



★基板ニュース★
〈CAPCOM〉
●ストリートファイターⅡダッシュ
TURBO好評発売中!!
●ストリートファイターⅡ、Ⅱダッシュ
高価買い取りしています。

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガクチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
●商品のご注文は、住所·氏名·電話番号·年齢·希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
●3カ月間保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

発表 第5回 ゲーム懸賞論文

第1席

「居酒屋ゲーセン」のススメ

諸江一徳(17歳) 佐賀県

なぜか駄菓子屋へ足が向く

駄菓子屋ゲーセンというものがある。その名の通り、駄菓子屋の一角に何台かゲーム機が置いてあるような店のことを指す。最初にこの「駄菓子屋ゲーセン」について触れておきたいと思う。

そもそも、駄菓子屋ゲーセン(以下、駄ゲーとする)の魅力とは何なのか。ゲームが新しいわけでもない、メンテナンスがいいというわけでもない。筐体もお菓子だか、よだれだかでベタベタである。でも、行ってしまうのである。前を通ると、ふらふらと入っていってしまうのである。それがたとえゲーセンへ行く途中であっても、である。それほどまでに人を引き付ける駄ゲーの魅力とは、一体何なのか。

その答えは一言で出てしまう。「優しさがあるから」である。例を挙げてみよう。以前私がナムコの「フェリオス」を駄ゲーにてプレイしていた時のことである。コインを投入するなり、そばにいた小学生ぐらいの子供が数人、集まってきた。彼らはプレイ中の私に向かって、いろいろと話しかけてくる。「クリアしたか」だの「ここの面は難しいから注意したか」だの、もし、これがゲーセンでなら、私はその子供を怒鳴りつけただろう。「人のプレイ中にいろいろ言うな」と。しかし、駄ゲーだと違うのである。怒鳴りつける気がしないのである。素直にリアクションを返す気になるのである。それは多大に店のおばさんの人柄にもよるものらしい。何気なしに駄ゲーを訪れてみると、最初は「涼しくなったねー」などと声をかけてくれたりする。大したことではないように見えるかも知れないが、こちらとしてみればとても嬉しいことである。そのような「優しさ」が全面的に駄ゲーを支配している限り、駄ゲーは魅力的なのである。

さて、最近はゲーセンから「マニア」を追放しようという機運が高まってきたり、ゲーセンがアミューズメントスクエアと化したりしてきて、マニアたちの反論がはなはだしい。彼らの反論の多くは、「理由なき迫害」に対するものである。しかし、本当に「理由」がない、我に非はない、と言い切ることができるのか。答えは残念ながら「ノー」であろう。マニア(私も含む)は、あまりにも他プレイヤーに対する「優しさ」をおざなりにし過ぎてきた。人気ゲームのグループ内まわしプレイ、必要以上の長時間プレイなどはその端的なものであろう。確かに、そこにはマニア以外の何物にも代えがたいものが存在しているのかもしれない。むしろ守りたいものだろう。が、そこに新参プレイヤーがつけいるスキはなく、一般人から見るとただの「閉鎖的」で「異常」な人間の集合体でしかない。

ちょっとした心遣いがほしいのだ

確かに昔からマニアや常連というものは存在したのだが、今ほど



◀(広島県)呼我たかひろはプリメ♥さん

ゲームが市民権を得ていないせいもあったのだろう、「気配り」や「優しさ」を心得ていた。長時間プレイもあるにはあったが、人が待っていると分かると、「待たせたな」の一言とともに席を立つマニアも、何人もいたのだ。「待たせたな」の一言。それは待っていた人にとっては、時としてそのゲーセンのイメージに大きな影響を与えかねない。少なくとも、悪いイメージは持たないであろう。しかし、現在のような状態だと、せっかく「勇気を出して」ゲーセンに来てくれた一般客や新参ゲーマーたちは、人気ゲームをプレイすることさえできず、「ゲーセンなんてこんなものさ」という誤った先入観にとらわれてしまうにちがいない。現在のゲーセンのリニューアル、マニア排除の〝ブーム〟は、それに対する店側、メーカー側の一つの対応策に過ぎない。いい、悪いの問題は別としても。

しかし、リニューアルをして、マニアを排除して、完全な、いわゆる〝サービス業〟にゲーセンが変化しても、私に言わせれば片手落ちである。言葉は悪いが、「たかがゲーム」である。どんなに洒落たオブジェクトをセッティングしても、メインストリートの一角のビルの1階に店を構えたとしても、まったく何も知らない人が見たら、「何、また派手なディスコかパチンコ屋ができたものよ」程度の認識しかできまい。それに、「若い人（いっぱんじん）たちをターゲットにする店づくりを」と言ったところで、今はクレーンゲームのブームが続いているからまだいいが、ブームが過ぎてしまったら、どうする気なのだろうか。私が見る限りにおいて、メダルゲームには、思ったほど一般客の人気はないように思われる。つまり、今のままブームが過ぎ去ってしまうと、どっちつかずの状態に陥り、「自爆」への道を歩んでしまうことになりかねない。

ここで私が提唱したいのは、「居酒屋ゲーセン」である。何もアルコール関係を置けと言っているのではない。「居酒屋のような雰囲気」のゲーセンがあってもいいじゃないか。こう思うのである。

なぜか。その問いは、逆に「なぜ居酒屋に人は集まるのか」と問うことによって解決できる。過去に「ゲーセンは駄菓子屋的であるべきだ」と論じた方がいらっしゃったが、まさに駄菓子屋と居酒屋には共通の空気が流れている。それが、私が再三述べている、「優しさ」というものなのだ。「優しさ」がある所に自然と人は集まっていくものなのだ。「優しさ」といっても何もムズカしいことではない。「自分がされて嬉しいことを他人にしてあげる」だけでいいのだ。プレイヤー側なら、人が待っているならコンティニューをしない、とか、マワシプレイをやめる、とか、その程度でいいのだ。店側なら、一声あいさつをかける、明るく振る舞う（明るすぎる程度がちょうどよい）といったような、本当にささいなことを気にかける程度でも、結構店のイメージというものは変わってくるものなのだ。

常連はおごらず、しかし優しく。店のトビラを開けると、人の話し声のウズ。それでいて、どことなく懐かしさのある光景。一般人もマニアも共存できるゲーセン。それが業界の根本的理想ではなかったか。流行の浮き沈みに敏感なヤングアダルトが、クレーンゲームブームにかげりを感じた時、彼らは、そしてマニアは、どう動くのか――。

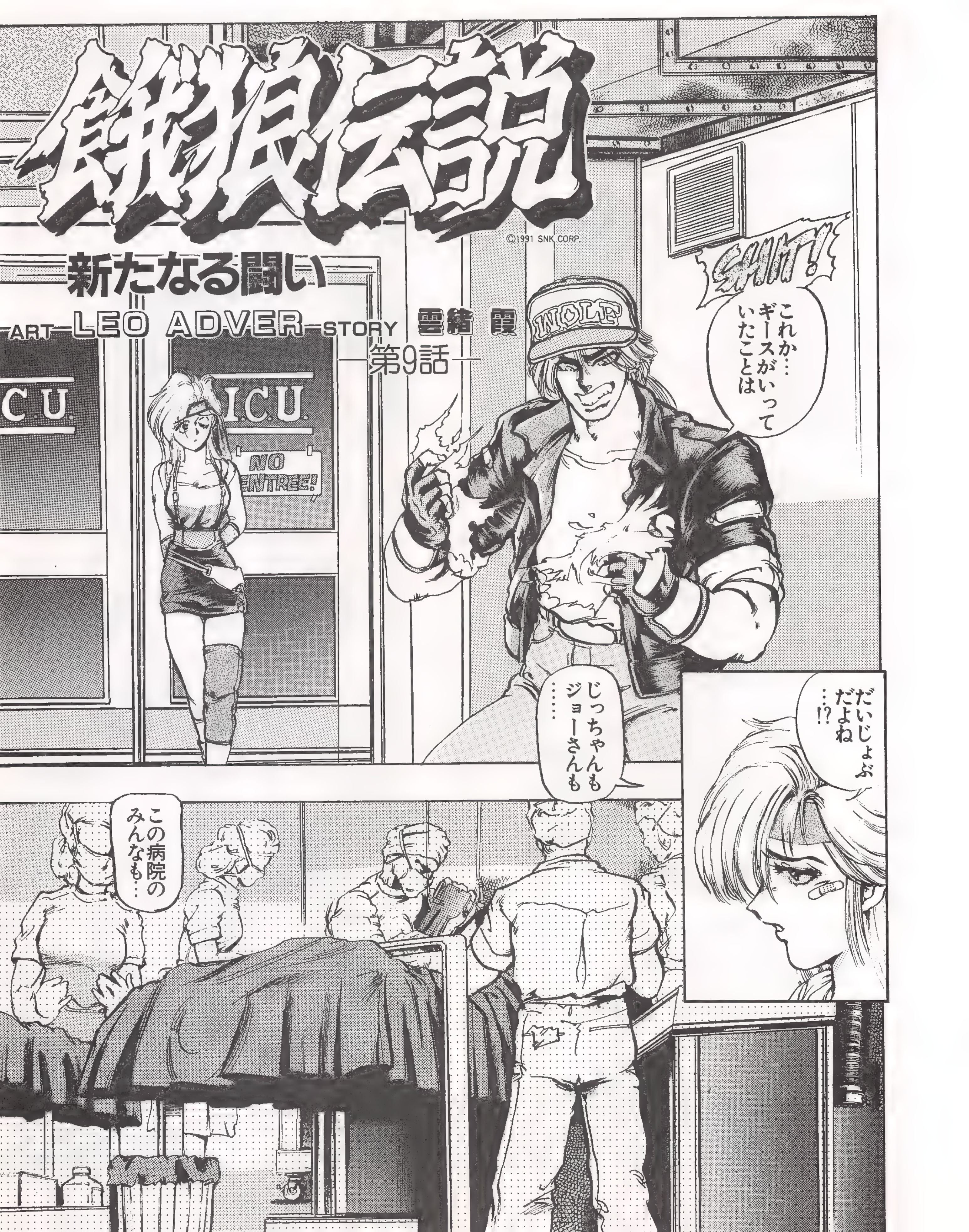
現在のままでは、とてもマニアと一般客の共存なんて不可能である。しかし、双方が、相手に対する優しさを持ち得るならば、それが実現する日も来るだろう――居酒屋ゲーセンという形を借りて。

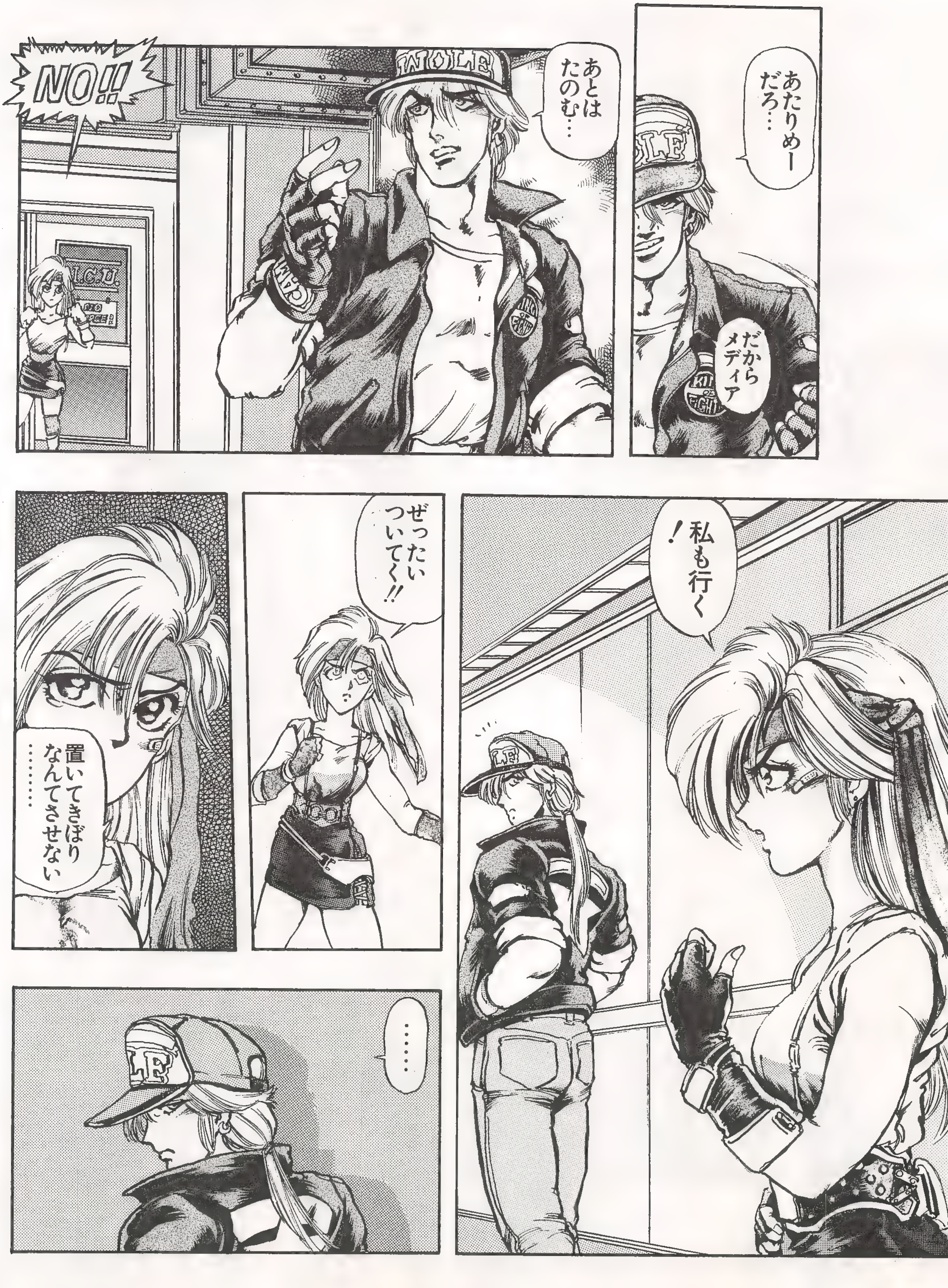
選評

諸江君の「居酒屋ゲーセン」のススメは、マニアと一般プレイヤーの共存についてまとめた論文である。読みやすくまとめてあり、結局プレイヤー間に必要なものはお互いを思いやる「優しさ」であると看破している。その点については私も同感である。論旨が明快であり、わかりやすい点は特に評価したい。

しかし、優しさとはどこから生まれてくるものだろうか。いきなり優しくなれと言われても困ってしまう。優しさとは、相互の理解のもとに成り立っているものではないだろうか。マニアと呼ばれるゲームをやりこむプレイヤーと、ゲームをただプレイして楽しみたい人たちとはゲームや、その他のすべてのものに対する価値観が違うと思う。そのまま両者がぶつかってしまうと理解不能になり、優しさは生まれないのではないだろうか。

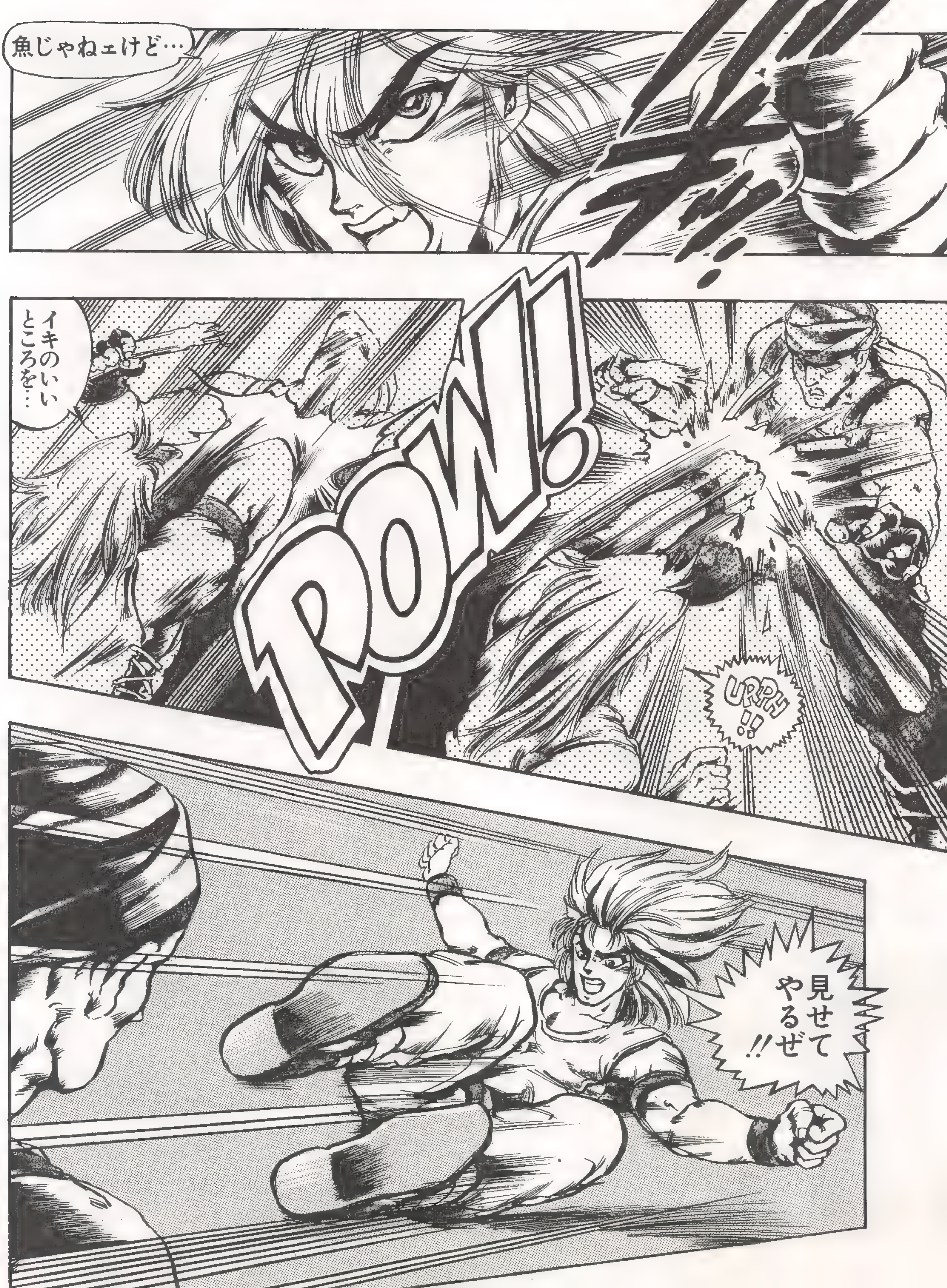
しかし両者ともに同じ人間。どこかにわかり合える接点があるはずだ。そこまで踏みこんで論を展開してほしかった。　（ぜんじ）


餓狼伝説
©1991 SNK CORP.
新たなる闘い
ART LEO ADVER STORY 雲絡 霞
第9話
SHIT!
これか…ギースがいっていたことは
I.C.U.
I.C.U.
NO ENTREE!
だいじょぶだよね…!?
じっちゃんもジョーさんも……
この病院のみんなも…


あたりめー
だろ…
だから
メディア
あとは
たのむ…
NO!!
私も行く！
ぜったい
ついてく〜!!
置いてきぼり
なんてさせない
………
……



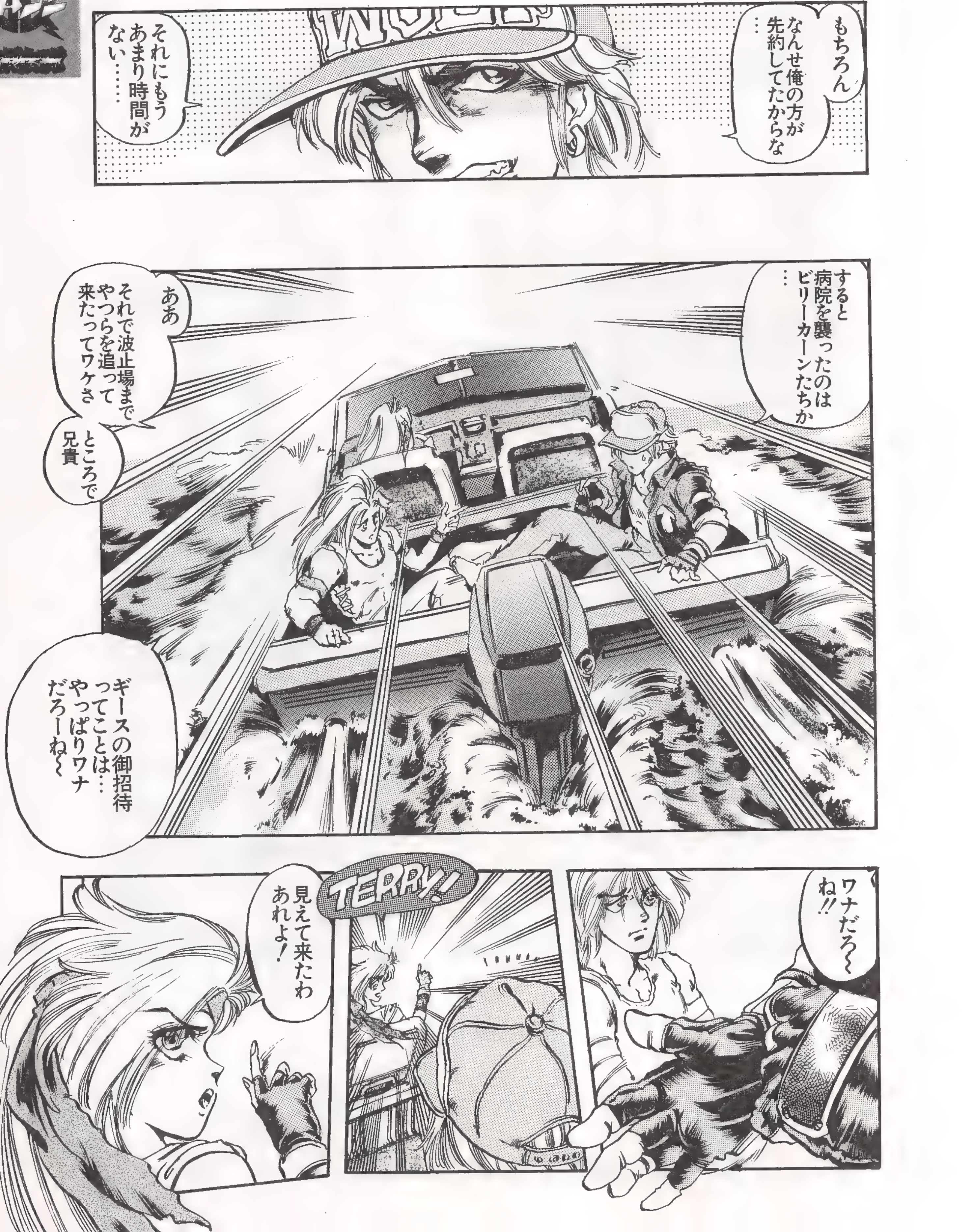
ヒャーッハッハッハーッ!!!
さっきまでの勢いはどーしちまったんだよ~!!
FTOK!
えっ!?アンディちゃんよ~!!
AGGGHHH!
SNAK
そ~らそらアンディの一本釣りでェ
ヒャーハハハーッ
オレは……

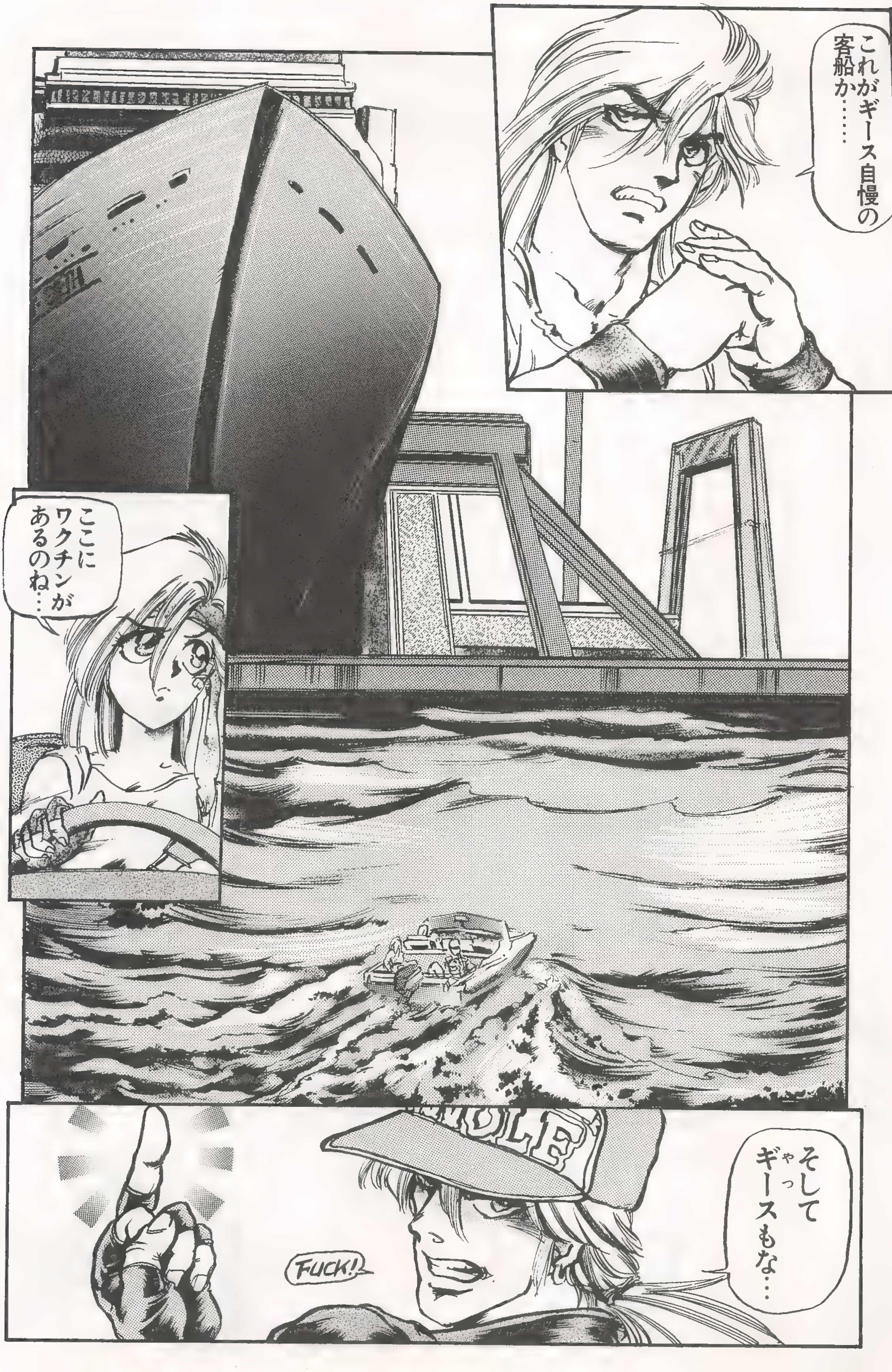

魚じゃねェけど…
イキのいいところを…
POW!
URPH!!
見せてやるぜ!!



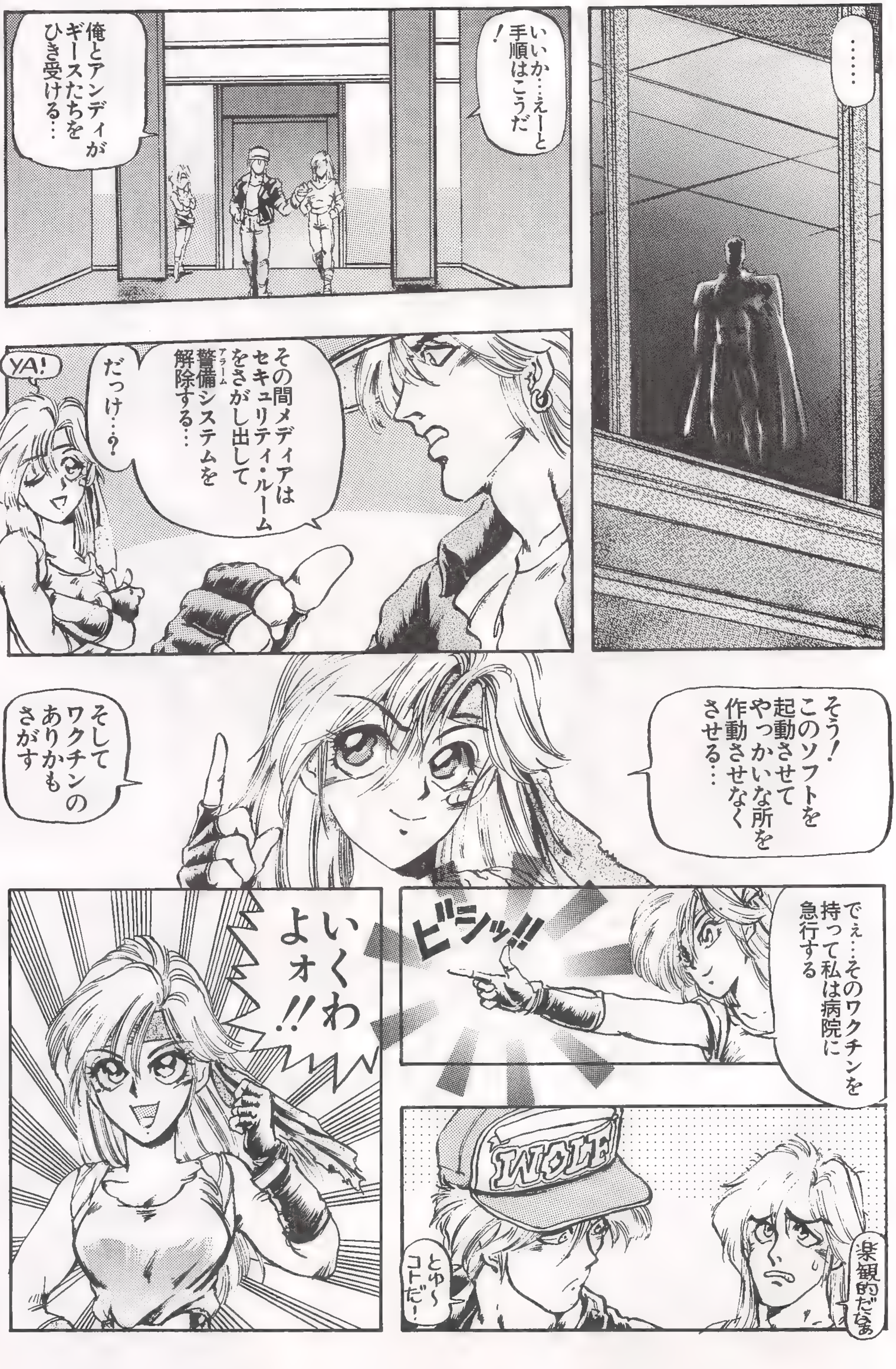
HROKK!
!
UNKH!!


ヨォ ビリー 熱烈歓迎ってやつかい……
ならばお約束どおり!!
つぎはもっといてぇーぞRUNNNCH!!
なんだよ兄貴(テリー)そんなのアリかい!?
BRAASH!!

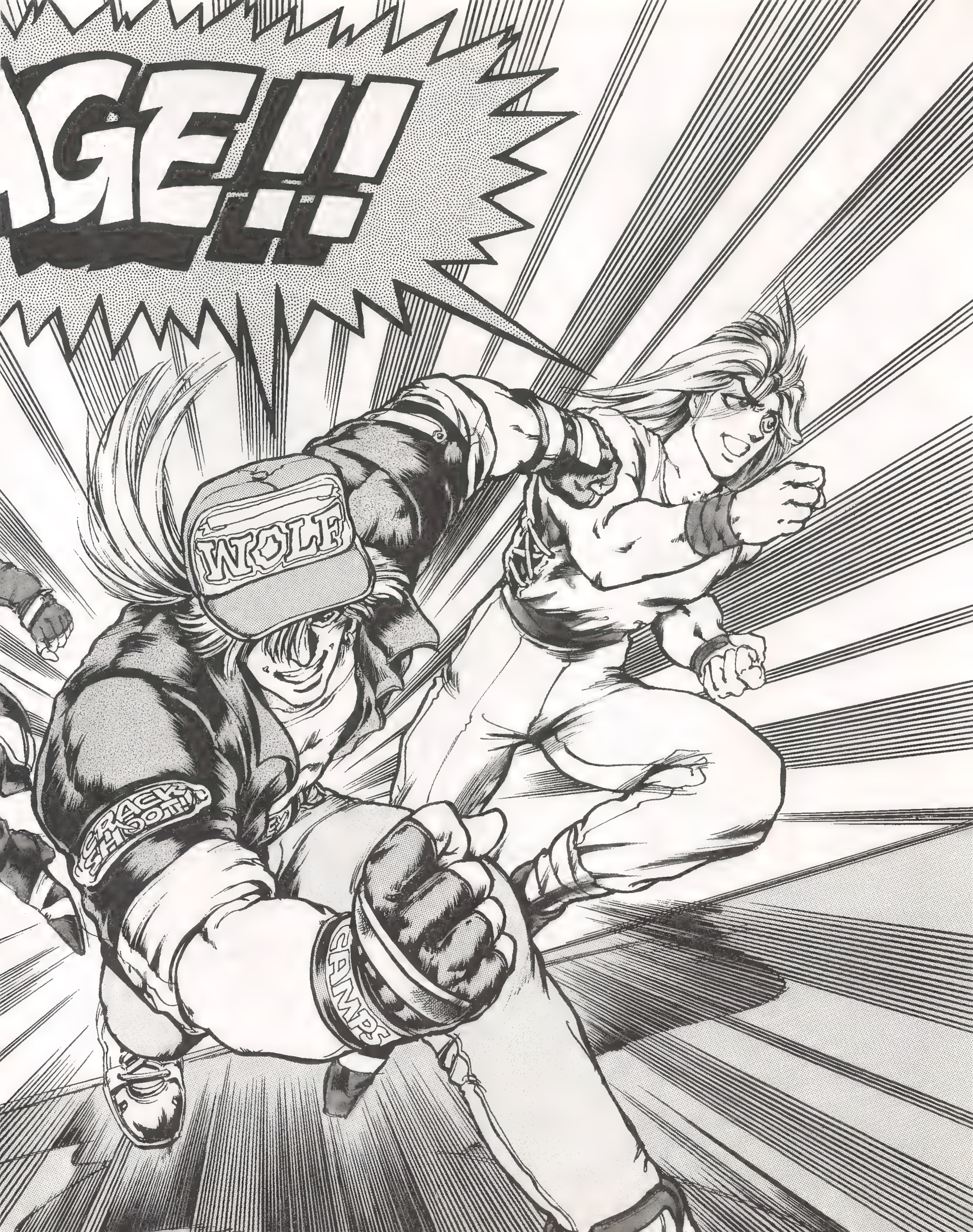

もちろん なんせ俺の方が先約してたからな……
それにもう あまり時間がない……
すると 病院を襲ったのは ビリーカーンたちか……
ああ
それで波止場まで やつらを追って 来たってワケさ
ところで 兄貴
ギースの御招待 ってことは… やっぱりワナ だろーね〜
ワナだろ〜 ね!!
TERRY!
見えて来たわ あれよ!

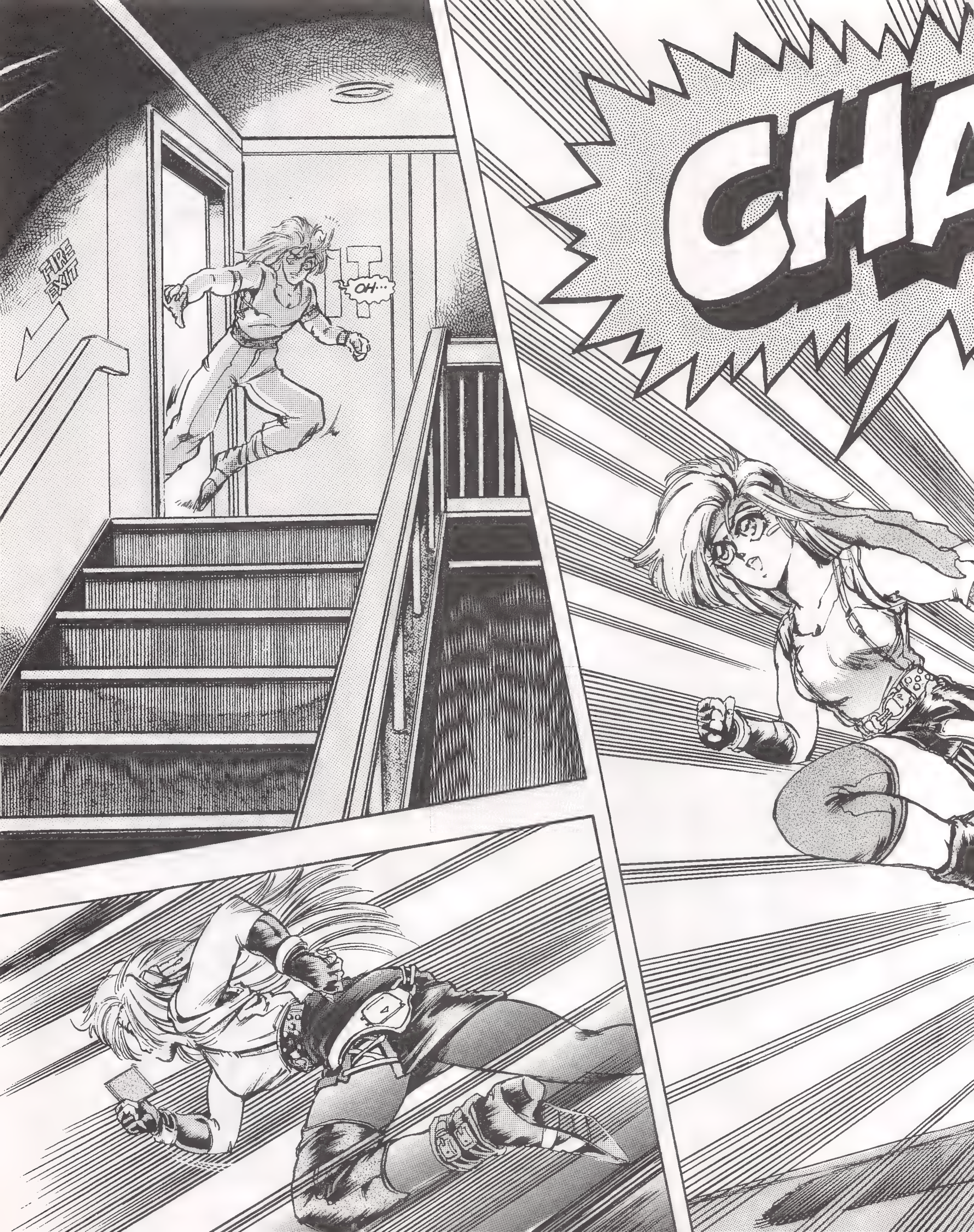


読者のみなさんから　♡ジョー・ヒガシをもっと出してくでえ〜。もっとスパークさせちくり〜。（石川県　ドントコイスットコドッコイ君）
♡僕は、アドバ先生の絵が大好きです。特に男がみんな男らしくてとてもいいと思います。（大分県　ドレミファ坊主）

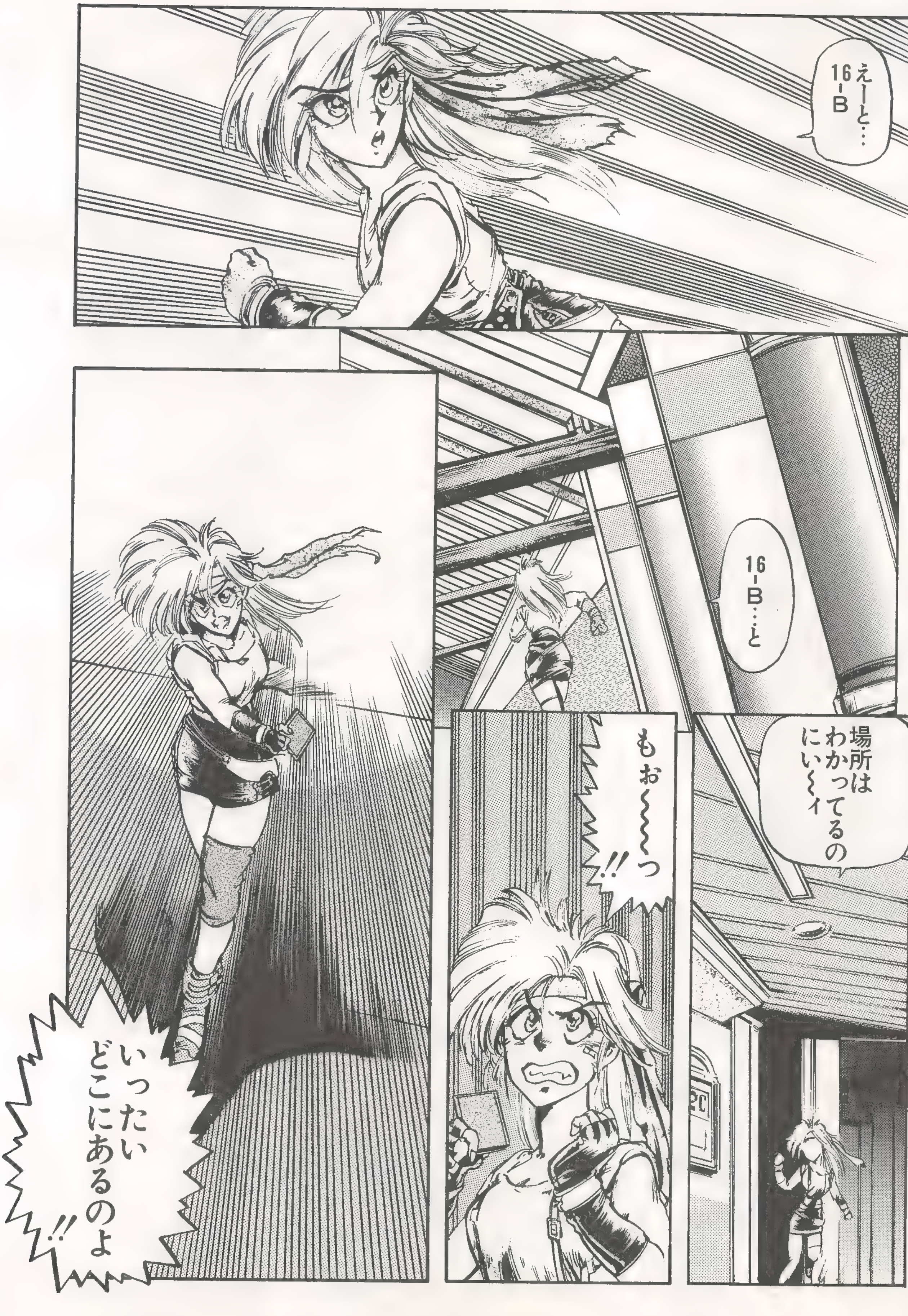


寒さに負けず熱筆をふるうレオ・アドバ先生にはげましのお便りを!!


GE!!
WOLF
CRACK SHOOT!
CAMPS



FIRE EXIT
OH...
CHA





■テリー・ボガード■
喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。この物語の主人公。



■メディア■
サウスタウンで暮らす、話の鍵を握っている少女。17歳。



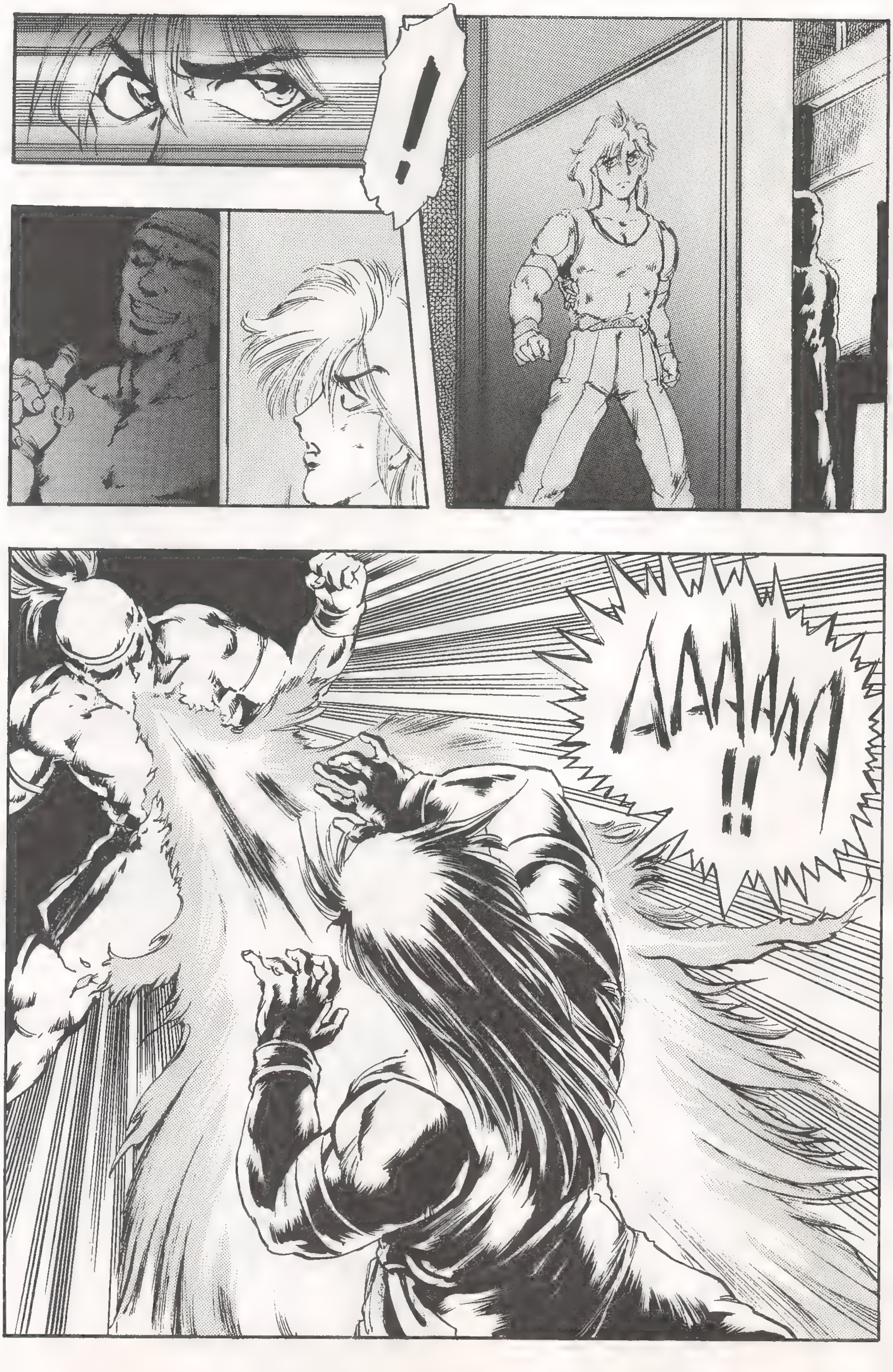
■ジョウ・ヒガシ■
ムエタイのチャンピオンで、日本人。とっても強いぞ!!



■仮面の男・ギース■
前回の大会で、テリーに敗れ死んだと思われていたが……。

■前号までのあらすじ■復活したギースのために多くの犠牲者が！彼らを助けるためにテリーは敵中へ向かった。

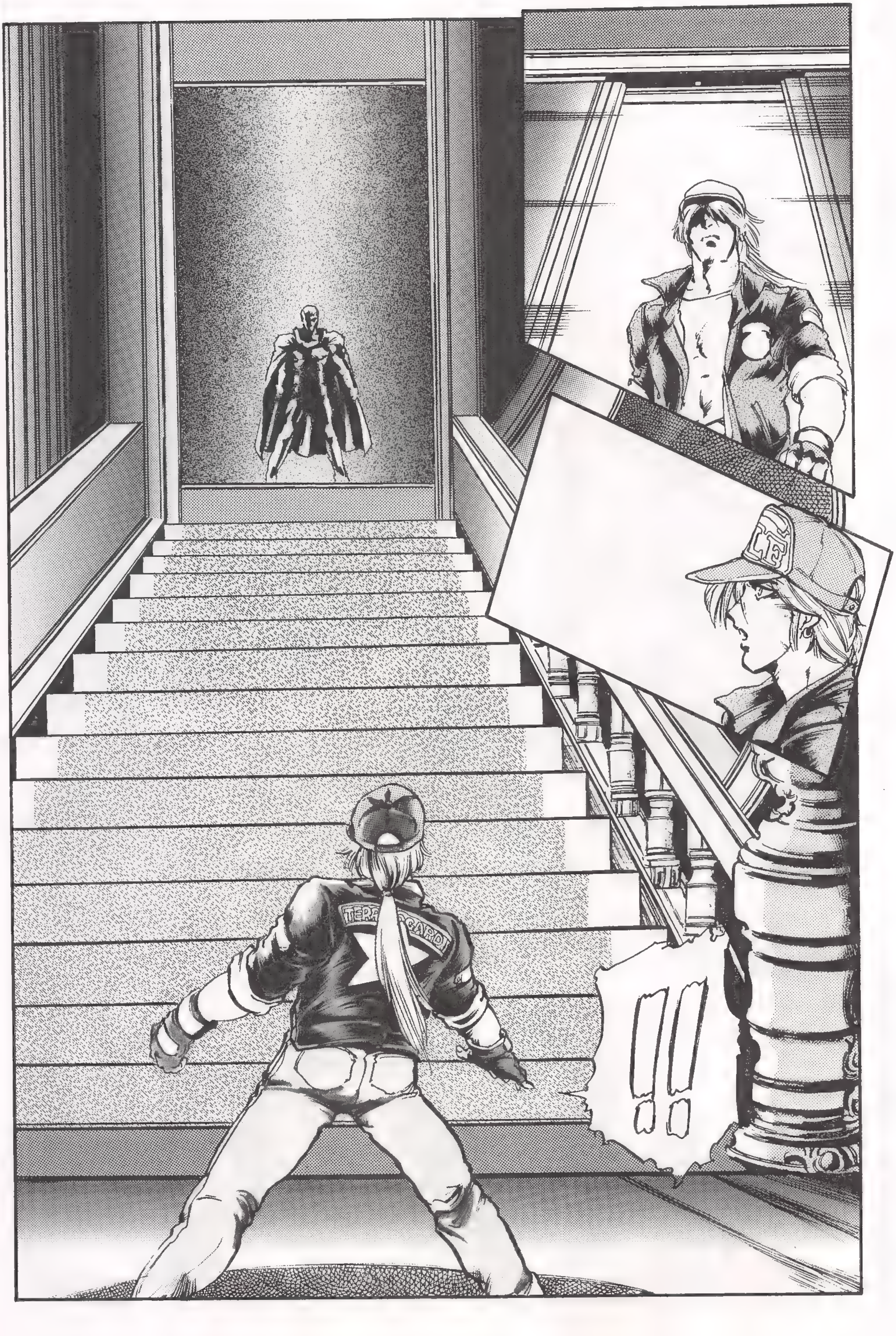




読者のみなさんから　♡アドバ先生、今年もガンバってください。できればメディアちゃんにもっと活躍の場を!!（秋田県　ジンゴロー君）

♡僕の家で飼っている犬はギースといいます。雑種で頭が悪く寝てばかりいるなかなか見所のある奴です（愛知県　聖人ロマンチカ）

■大阪での餓狼2対戦大会!!次号でくわしく紹介だ!!乞うご期待!!



■テリー!!いつものようにあっさり片づけちまおうぜ!!



さらなる展開に乞うご期待!!

佐竹雅昭の 天使万歳 格闘人生相談コーナー

心のさびしさをまぎらわせたい…。テレビでも見るか……ああ、ダメだ。街にでも出るか……おお、もっとダメだ。こ、こんな俺でもどこかに到達できるんでしょうか、佐竹さ〜ん。え、あっ、だいじょうぶですか。やった。

第7回



う〜ん、どうしたものか



HELPの声 1

大学入試にめでたく合格して、昨春から親元を離れて寮生活を始めることになりました。僕の寮は2人部屋なのですが、同室の人と折り合いが悪くなったのです。

ある夜、僕がバイトを終えて帰り着き（12時過ぎ）夜食を食べていると、わきで寝ていた彼が目を覚まして怒鳴り出し、そのまま口喧嘩に発展したというのが発端です。

もう最近では彼の欠点ばかり目につきます。イビキはかく、歯ぎしりはする、眉毛は太い、服のセンスは悪い、声がムカつくなど数え上げたらキリがありません。もう顔を見るのさえ苦痛ですが、1年間は部屋を変われません。佐竹先生、もういっそのこと、気が済むまでボコンボコンにしたほうがいいでしょうか。

（大阪府　田口　弥一）

天使の回答 1

私も大学に通っていたころ、友人の下宿先によくファミコンをやりにいったものだ。ときには夜遅くなり、何度か友人の部屋に泊まったりしたのだが、泊まった次の朝には必ず友人の第一声で、「佐竹、お前すごい『いびき』やな」といわれたものだ。

しかし、私の場合はそこで終わったのだ。それ以上のことは友人に何も言われなかった。というのも、そのころ私はもうすでに空手の全国大会で上位に入っていたからだ（笑）。

まあ、こんなところでオチをつけても仕方がないので、真面目に答えるとして、そんなに同室の人の欠点ばかり目につくのなら、やっぱり寮を出てしまったほうがいいだろう。それで1人暮らしのキビしさを自分の体で実感しなさい。1人暮らしをするのが金銭的に難しいというのなら、最初はフロなしでもいいじゃないか。どうせ寮暮らしならトイレとか全部共同だろ。それでもダメなら友人より先に寝る方法を真剣に考えるしかないね。



HELPの声 2

大学に入って、念願の1人暮らしを始めたのですが、朝起きられなくて困ってます。

夜遅くまで起きてたりするわけでもないし、目覚まし時計も3つ時間差でセットしても、いつの間にか止めて寝てしまい気がつけば昼過ぎ、そして目が覚めても学校には行かず、ゴロゴロした後、バイトに行くという生活が続いています。

このままでは単位が取れるかも心配だし、実家からの「ちゃんと学校には行ってるの？」という電話に対し、「あぁ大丈夫」と答えるのが心苦しいです。

佐竹先生、どうすれば朝起きられるようになるでしょうか。

（東京都　坂口　健）

天使の回答 2

実は、私は朝起きるのが得意である。

目覚まし時計をセットしても必ず鳴る数分前に起きてしまうのだ。自分自身でも驚くばかりである。

なぜ、そうなのかは定かではないが、おそらく寝る前に「必ずこの時間に起きなければならない」ということが自然に頭に入っていて、体がある程度の緊張をしているからだろう。

君の質問を読んでいるかぎり、君の暮らしには緊張感がない。常にある程度の緊張感は必要なのだ。心を研ぎ澄まして周りの気配を感じるのだ。学校にいったとき、バイトにいったとき、家にいるとき、それぞれ緊張度に強弱をつけてごらん。初めのうちは無理をせず、そう心がけるようにしているだけでいい。そのうちに自然と生活の緊張感が決まってきて快適な生活を送れるだろう。

目覚まし時計なんぞに頼らなくても、自分の体、自分の意識を信じるのだー

肌が熱い。
どれほど歩いたろう。
柳隼人は片手に昔からの愛用品〝ケンダマ〟を持っていた。
もう今は目にすることはほとんどない。
それでも隼人は信じていた。
〝ケンダマ〟協会発足の日を。
汗すらもう出ない。
それでも隼人は歩くのだ。

さたけ　まさあき　27歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

怪獣王子の部屋

この間、餓狼伝説の声優にチャレンジしてしまったのだ。ムエタイの使い手、ジョー東という大役をなんとかこなすことができてホッとしているところである。ネオジオユーザーで餓狼伝説をいつもプレイしていた私としては非常に思い入れがあるものだった。餓狼伝説2も早く自宅でしてみたいものだ。

声優にチャレンジしてまたひとつい経験になった。


俺のジョーは無敵だぞ。

「幼少のころ」
一歩、二歩、サンボ
トイレの洗剤サンポール
いつもおしっこはねてるね
あんたの体はボサノバよ
もっとリリアンしたかった
あみ目のパンツはかないで
仲良くしてね
ポセイドン

「女三四郎と花街の母を唄いながら」

by　ざくろ裕二

質問大募集中！

佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！
あて先　ゲーメスト編集部「天使万歳係」

Mr. OH!NO!の We love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック）

あのウィンビーがレコードデビュー!?

あのツインビーシリーズで一部のファンに熱狂的な人気を持つウィンビーちゃんが都内某音楽スタジオでレコーディングをしているという「貴・りえ」ニュースに勝るとも劣らないマル秘情報を入手した我がゲーメスト編集部は、ウィンビーが見たいー、話したーい、という個人的な趣味をエネルギーにして数々のハードルを乗り越え、ついにコンタクトに成功！

「ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編～」をレコーディング中のスタジオで独占インタビューをしてしまったのだ!!!



都内某音楽スタジオでのレコーディング風景。左から光田さん、ウィンビーちゃん、古川さんの面々だ。

―まず、今回注目されるのは、ウィンビーの国民的アイドル化計画第1弾というマークなんですが、どういった意味を持っているんでしょうか？

ウィンビー　今回の「ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編～」を第1弾として、これからわたしがみんなの国民的なアイドルとしてデビューするために、皆さんに応援して盛り上げてもらおうという企画です。

―そのために、委員会も発足したとか？

ウィンビー　「ウィンビー国民的アイドル化計画実行委員会」といいまして、会員募集中です。興味を持った方は、ぜひお便りを下さい。実行委員会参加マニュアルをお送りしています。

―ボクも参加したくなってしまいました（笑）。初めてのレコーディングということで、エピソードなどがありましたら教えて下さい。

ウィンビー　まだ途中なので、今のところは…。でも、これからいっぱいありそうですね。とにかく緊張の毎日なんですけど、スタッフの皆さんが緊張をほぐして下さるのでとても楽しくレコーディングをしています。ただ、レコーディング日記や曲解説も書いているので、すごく忙しいんです。わたし、事務所の社長の家に下宿させてもらっているんですけど、こんなに帰るのが遅くなったのは初めてで…。

―門限が守れない、と？

ウィンビー　はい。スタッフの方に送ってもらったりしているんですけど、帰りの車の中で寝てしまったり。迷惑かけちゃってます（笑）。

―でも、レコーディング日記や曲解説をウィンビーちゃん本人が書いて下さるなんて、ファンの方にとってはうれしい限りですよね。

ウィンビー　それを励みにして、頑張っています。

―新しいウィンビーちゃんにたくさん出会えますね。

ウィンビー　レコーディングに入る前に写真撮影もあったんですけど、ちょっとアダルトな感じとか、乙女チックな感じとかいろいろ体験できて面白かったです。絶対、みんなにみてほしい！

―写真だけでも見る価値がありますね。

ウィンビー　そう、曲や音、写真、ブックレットとどれをとっても絶対に損をさせない自信があります！

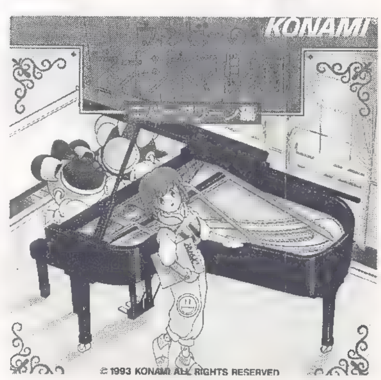
―では、本題のCDなんですが、どんな感じの仕上がりでしょう？

ウィンビー　コナミレーベルのゲームミュージックより10曲わたしがセレクトしました。アレンジを光田健一さんにお任せしたんですけど、原曲のイメージを大切に、シネマチックな感じにして下さいってお願いしたんです。光田さんはその通りに素敵に仕上げてくれました。ドライブの時や、



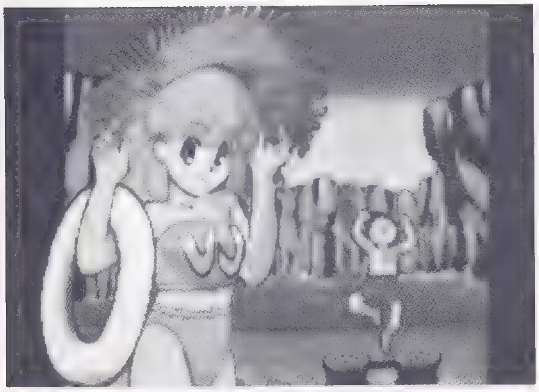
この方がウィンビーが所属する事務所の福武さん。ウィンビーがいつもお世話になっているということだ。

ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編～



KICA-7612　¥3000（税込み）
1993年2月5日発売

勉強の時などのナガラBGMとして聴いてもらえたらな、と思っています。これを聴いて勉強したら絶対に赤点取らないことは保証しますョ。
—ピアノ演奏もなさってるんですね？
ウィンビーピアノは好きなので、いつか絶対に自分で弾いたCDを出したいって思っていたんです。
—では、夢がかなったわけですね。
ウィンビーでも実現したおかげで、もっと大きな夢ができちゃいました。
—アイドルになる夢ですか？
ウィンビーそれも含めて、CDを100万人以上の方に聴いてもらって、いつかは東京ドームで「ウィンビーのコンサート」をしたいです。本気なんですよ（笑）。
—その時は、絶対ボクも行きます。
ウィンビー招待券を送りますね！
—今日は、ありがとうございました。



今回、レコードデビューすることになったウィンビーちゃん。

速報!!

コナミレーベル設立5周年記念イベント「GM天国！Game Music Club　ラ☆イ★ブ」決定！
3／27（土）神戸ポートアイランド　ジーベックホールにて!!
矩形波倶楽部、早砂部屋も出演、ラジオ公開録音もあるョ！
開場2:30pm開演3:00pm前売り¥2,000当日2,500
お問い合わせは、ジーベックカフェ078(303)5604まで。

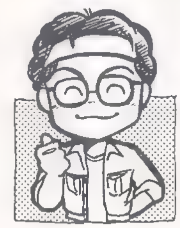
ウィンビー国民的アイドル化計画実行委員会宛先

という訳でこの計画に参加して、ウィンビーとサクセスストーリーの思い出を作りたいみんなは下記の所までアクセスしてみて下さい。ちなみにぼくはこのあとすぐに入会しちゃいました……。

〒101　東京都港区虎ノ門4−3−1　コナミ㈱コナミレーベル内
「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」係
住所、氏名、年齢、性別、職業（または学校名）、電話番号を記入の上、62円切手を同封してお送り下さい。折り返し、コナミレーベルから実行委員会参加マニュアルをお送りします。

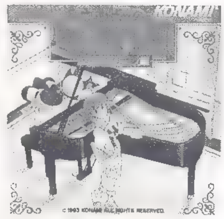
DISC BOX

SHO太郎侍



もう2月ですね。スキーシーズン全盛ってとこです。みなさんはもう滑りに行きましたか?ゲレンデで友達と連結して「触手だぁー!」とかやるといいでしょう。周りからは「今どきムカデなんて」と白い目で見られることウケ合いー!さあ、ゲレンデの「化石技」となったムカデを、「触手」として復活させましょ~ー!

ウインビーのネオシネマ倶楽部 ~エバーグリーン編~ /コナミ



1993年2月5日発売
キングレコード
CD : KICA−7612
¥3000(税込み)

1. 惑星メルヒ平和の戻る日/出たなツインビー 2. 夢のつづきは…ムニャムニャ/エスパードリーム 3. フラッシュバック/悪魔城伝説 4. エバーグリーン/悪魔城伝説 5. MA・DA・RA/摩陀羅 6. フェアウェル/グラディウスII 7. In your own sweet memories/エキサイティング・ビリヤード 8. Street Collection/F I スピリット 9. Blocked Heart/愛戦士ニコル 10. 風の贈り物/出たなスインビー

ウインビーアイドル化計画ですか?なんか、どんどん実体のないアイドルが出てきてるような気がしますが、気のせいでしょうか…?ストIIの春麗もそんな感じですよね。今年のはやりになるかな?

さてさて、出たツイファンにはお薦めの1枚でしょう。もちろん、ウインビーのファンだったら生活費を削ってでも買うように(笑)!オススメの曲は、やはり「風の贈り物」ですね!

サイトロンビデオゲーム年鑑 1992



1993年2月19日発売
ポニーキャニオン
/サイトロン
CD : PCCB−00109
¥3500(税込み)

Disc 1 〈ARRANGE VERSION〉 19th MOON (METAL BLACK) Ready to Fights (STREET FIGHT II) ART OF FIGHT (龍虎の拳) PROT MIND (GALACTIC STORM) ROHGA (WOLF FANG) 〈ORIGINAL VERSION〉 METAL BLACK STREET FIGHTER IIダッシュ 四天王エンディング/スタッフロール 龍虎の拳
Disc 2 龍虎の拳 GALACTIC STORM/TAITO WOLF FANG/DATA EAST

VGMのベスト版と言えるこのアルバム、今年も上モノゾロイの珠玉の名盤に仕上がっています。それもそのはず、ゲーメスト年間ベストVGM賞を獲得したベスト5を収録してあるから、こいつがハズレるわけがない!メタブラ、ストII、龍虎の拳、ギャラスト、ウルファとゆ~最強とも言えるVGMの面々がそろってるんですね。サイトロンが贈る、ちょっと遅めのバレンタインプレゼント。

1993年2月19日発売
ポニーキャニオン
/サイトロン
CD : PCCB−00110
¥3500(税込み)

キャプテンコマンドーから一年、シューティングゲーム「バース」をメインに持ってきたカプコンのアルバムがいよいよ発売!

ドギューン
東亜プラン



1993年2月19日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB−00113
￥1500（税込み）

Dogyuun Magic（ARRANGE VERSION）ORIGINAL VERSION TOAPLAN〜TITLE／CAUTION（Story Demo）／ドギューンマジック（Stage1, 6）／ボスのテーマ／POWER ON（Stage 2, 7）／HIGHSPEED QUEEN（Stage3, 8）オンモロイド・ブギ（Stage4, 9）／ガムシャリズム（Stage 5, 10）／Dearカ イ ル（Ending）／CONTINUE／GAME OVER／君に乾杯！（Name Entry）／S. E. COLLETION

はいはい、東亜ファンにはお待ちかねの「ドギューン」のアルバムが登場！オリジナル曲、SEの収録はもちろんのこと、このアルバムの目玉はドギューンのミュージックコンポーザーが自ら手掛けたアレンジバージョン「ドギューン・マジック」でしょう。こいつを聴かずして、ドギューンのVGMは語れませんよ！

ビューポイント
SNK

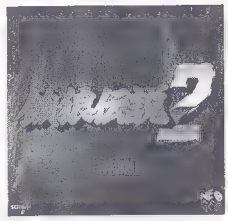


1993年2月19日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB−00112
￥1500（税込み）

MES VOLUTES BLEUES（ARRANGE VERSION）ORIGINAL VERSION EYE CATCH SAMMY／TITLE BACK／INSTRUCTION／NOT ALL THERE（AREA 1）F. O. B（BOSS）／UN CAILLOU RICOCHET（AREA 2）／BE TOUR AGE 1（AREA 3）／ASS BACK WARD（AREA 4）…etc. S. E. COLLECTION MES VOLUTES BLEUES－NERVOUS MIX－（ARRANGE VERSION）

SAMMYのネオジオソフト「ビューポイント」が出ますよ。そう言えば、SAMMYがサイトロンから発売するのは今回が初めてなんですね。ハウスサウンドを思わせるオリジナルバージョンにSEの完全収録を加え、エンディングBGMのアレンジバージョンが入ってます。それにしてもビューポイントのキャラって、良く動きますよね〜。

餓狼伝説2
SNK



1993年2月19日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB−00111
￥1500（税込み）

CENTER CIRCLE（ARRANGE VERSION）ORIGINAL VERSION 100Mショック／餓狼伝説2［Title］／30Sec.［MVS Mode］／LEVEL UP［Level Select］／PLAYER SELECT／VS／クリキントン［America Stage 1］テリー・ボガード／パスタ［Italy Stage］アンディー・ボガード…etc. VOICE&S. E. COLLECTION

「餓狼伝説2」が遂にCD化されます。オリジナルVGM、VOICE、SEに至るまでを余すことなく収録し、アレンジバージョンも1曲収められています。今回このアレンジを担当しているのは、SNKのサウンドチームである「新世界楽曲雑技団」です。ゲームミュージックフェスティバルに彼らも出演してくれると、ますますいいですよね。

バースG.S.M.CAPCOM 6
カプコン



バース〈アレンジバージョン〉Can I Shoot Any Longer Thor's Hammar バース〈オリジナルバージョン〉 ストリートファイターIIダッシュ〈アレンジバージョン〉 READY TO FIGHT ナイツ・オブ・ザ・ラウンド〈アレンジバージョン〉 The Fight (in the cause of peace and justice) Swear ストリートファイターII

Disc2枚組というぜいたくな仕上がりのこのアルバムには、バースをはじめ「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド」「ストIIダッシュ」のオリジナルの完全収録に加え、各タイトルのメイン曲のアレンジバージョンが入っています。

●このコーナーの掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

通販で本を買う人へ☆

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJINコーナー

担当：APAPA

さささ、今回は値段のない本が載ってますが、今回限りです。以後、投稿規定を守ってない本は、掲載しませんので、ご注意を。

申込先が局留めになっているものは（局留め通販で何か問題が起こらない限りにおいては）OKですが、別に連絡先は明記してください。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。

②発行者（団体）名と連絡先。

③送料込みでの通販の値段および送金方法。

④何月号に掲載を希望するか。（例「○月号～△月号の範囲」）

⑤通販はいつまで行うか。（例「売り切れまで」）

⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。2月20日までに届いたものは5月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

楽園の王



団地妻ブラボーズ発行、B5判28頁オフ、表紙2色。

「ムサ苦しさなら、他のオンリー本に負けてません。サガット盲愛本です」

サガットVSベガの11頁マンガがメイン。シブいサガットが好きな人は買うべし。

300円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒114 東京都北区十条仲原2丁目13-6-301 岡村 美里）

スマナイ。



怪奇！白い埴輪発行、A5判44頁オフ。

「ストII（春麗?）中心のアーケード本。4人ともがんばったのでよろしく！」

ストII、餓狼、キャプ・コマ、Fファイトなどのショートギャグマンガで構成。それにしても、なぜ「スマナイ。」なのか……。ん、ん？

400円の無記名小為替で。

（〒520-23 滋賀県野洲郡野洲町南桜1460-92 岡村由美）

18禁 vol.11



赤字救済倶楽部発行、B5判50頁オフ、表紙カラー。

「初めてのストII本なので、描きたいことしかやらなかったら、こんな本になってしまいました……。内容が内容なので、18歳以上の方にしか通販しません」

Hな個人誌である。マンガ2本で、相手は隆・拳。

62円切手を貼った返信用封筒同封で、お問い合わせを。

（〒310 茨城県水戸市浜田町2-15-55浜田ハイツ206 小泉亜古）

100万回の昇竜拳



セイント・アカデミー発行、B5判28頁オフ、表紙2色。

「島村春奈の、隆を中心にした、ストII個人誌です」

相変わらずの、島村ギャグ本。出演は隆を中心に、拳、本田、ガイルなど。

300円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒121 足立区伊興郵便局留 セイント・アカデミー）

知略の覇者



PARALYSIS発行、B5判52頁オフ、表紙3色。

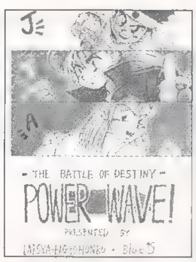
「カプコンワールド2のマップをほぼ完璧に載せました。クイズゲームが好きな人が、一人でも増えてほしい!! という一念で作った本です」

このゲームを極めようって人は、参考にどうぞ。

700円の無記名小為替＋50円分の切手にて。

（〒339 埼玉県岩槻市小溝2-23 柴田麻衣子）

POWER WAVE



A社営業本部&Blue S発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。

「あしべかおると藤井あおの合同誌。とってもテリー、アンディ、東な本」

PRコメントで、すべてが語られてしまってるぞ。

300円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒488 愛知県尾張旭市井田町4-181-1 清水英子）

KONAM PAGE



南瓜提灯屋発行、A5判72頁オフ。

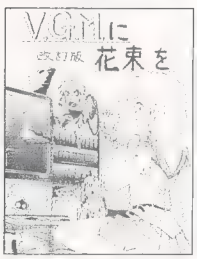
「内容盛りだくさんのコナミナムコ本。ドラスピファンはぜひどうぞ!?」

半オリジナルのドラスピ漫画（シリアス）を柱に、単発ギャグを散らした一冊。

500円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒188 東京都田無市本町5-3-1 ドミトリー田無II B224 渡辺智子）

VGMに花束を 改訂版



Project name HYPER発行、B5判34頁＋10頁、コピー。

「GM（ゲームミュージック）本です。改定前のものをもっている方は連絡下さい」

84～85年のYENレーベルと、86年～88年のGMOレーベルのGMのアルバムを、コメント付きで紹介。このころのアルバムに興味のある人は、資料に買ってみては？

300円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒221 神奈川県横浜市神奈川区白幡上町17-8 小林方 高嶋士朗）

カニが出た!!



かにみそシスターズ発行、B5判20頁オフ。

「めったにないMD・RPGシャイニング&ザ・ダクネス本です。どうぞよろしく♡」

シャイ・ダク2人誌。内容が濃いとは言えないけど、楽しげな感じはマル。

400円の無記名小為替で。

（〒464 愛知県名古屋市千種区千代田橋1-1-13-333 長尾真那都）

EDTA



きなりん屋発行、B6判16頁オフ。

「ロマサガ本。ペラいですが、初のオフなので頑張りました」

ショートギャグ本。値段が手頃なので、ロマサガが好きなら手を出してみてOK。

100円の無記名小為替＋120円切手にて。

（〒980 宮城県仙台市青葉区広瀬町2-1-406 金山ルミ）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある場合や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

Flying Company If

by バリエス

一応、ゲーム系だったりするコミュニケートサークル『F.C.I』は、ちょっとあっちの方とイッちゃってるナイスガイとガールを求めております。とりあえず、細川ふみえがキライだったりするともう最高ですね（謎）。くわしくは、62円切手同封の上、下記まで。パンフ送ります。（EX.DEARS）

〒187 東京都小平市小川町2-1341 小平栄光寮 天方『F.C.I』係まで。

30日は1/1-28a

BGM: 電グル「KARATEKA」

九州コン2

イラスト：魔剣売り氏

今回からはチャリティーだ！（黒字は全額寄付）
総合ゲームイベント（同人誌即売会だけでない）
九州ゲームコンベション2！略して・・・

九州（くす）コン2

日時：平成5年3月28日（日）10：00～
会場：福岡県北九州市八幡東区中央2丁目 レインボープラザ地下1階

1，同人誌即売会（13：00まで）
2，ストⅡダッシュトーナメント
3，トークショー

同人誌即売会、トーナメント参加希望者は下記の宛て先まで62円切手と返信用封筒を添えて問い合わせて下さい。

〒828 福岡県豊前市千束97 桜木 正志

格闘野郎

ストⅡ・ONLY本（隆・拳メイン本です。）☆李龍伯人企画

THE WORLD WARRIOR STREET FIGHTERS 格闘野郎

B6版 オフセット 目ざせP100p 予定価格（送込）710yen

93' 2～3月ぐらいに発行予定

フルカラー表紙だ!!

D・O・A KING発行の"THE WORLD WARRIOR STREET FIGHTER 春麗"の続編です。前号を持っている方も、持ってない方も読んでくれるとうれしいです♡

内容はアクションもの。シリアスな話しのつもりですが、はっきり云ってギャグ。楽しい本にするつもりですのでヨロシク～♡

●ご予約・お問い合せ先
〒230 神奈川県横浜市鶴見区岸谷2-14-19 石塚方『D・O・A KING』

尚、前号の春麗本の在庫はありませんので問い合せはしないで下さい。もしどうしても欲しい人は、その熱い心を手紙に♡

会員サマ募集中っっ!!

我がサークル『Wonder World』では会員様募集中です。ゲームとオリジナルが中心ですが、アニメやまんがその他色々取り扱ってます♪ 興味を持たれた方は62切手同封で下記まで
〒093 北海道網走市潮見225 岡田みちるまで♪

ろおざふぇるもんと。

92'12.BY.若林風花

イラスト・まんが募集。

ストⅡ本「super・power」のイラスト・漫画を募集しています!! お気軽に参加して下さい!! 期限なし!! くわしい事を知りたい人は62円切手同封のうえ、下記に送って下さい。

〒514 三重県津市港町14-34 栗本礼奈「S.P.P」係まで

まってるわ。

ストⅡ本（CHUN本）作りました。

内容はえっちです。下さい 62円切手同封で!! キミの住所ちゃんと書いてね!!

〒969-17 福島県伊達郡国見町大字山崎字小林4-13 シエイ竹方M・R・Rまで

まずお問い合わせを。

FIGHTING DAYS,1

サークル〈WGC-SGT〉発行、よい子のキャプコマ本

FIGHTING DAYS,1

－オフセット・A5判・42頁－
☆4コマと1頁まんが、小説がメイン

キャプコマ本♪ キャプコマ本♪ おもしろさ～の ヒミツ は ネ♪

ここでは おしえてあげないよっ♪ ジャン♪

けど知りたいなら♪ 本がほしいなら♪ まずは62円切手同封の上、下記マデ♪ ⑥フロクも有り♪ よろしくでござる～♪

〈あて先〉
〒030 青森市佃1-17-9 七戸方『FD.1-申』マデ

戦え！軍人（ガイル）くん

ガイル本じゃナイよ。

B5／P40↕／オフ・表紙2色／ストⅡ本。もずく屋発行のストⅡ本です。93年の2月発行予定です。予約されたい方は800円分の無記名小為替と、62円切手、あて名シール2枚同封の上下記まで

〒594 大阪府和泉市伏屋町86-2 B-410号 宮田秋子まで。

UCC本・ソニックウイングス本

■UCC本・一番！■ B5 P.38（予） オフ 2月発行予定♪
愛をありったけ詰めてます!! ギャグ中心。
■ソニックウイングス本・諸国漫遊無差別大破壊■
B5 P.38（予） コピー（オフ?!）
執筆メンバーによるアンケート、企画有。先着10名におまけ付!! です♡
➡ 両方とも300円カワセ＋175円切手

〒359 埼玉県所沢市上安松812-6 渡辺たかよまで

By. サークルゴルジ隊・ザン鷹山 ぷー係名

爆烈混成軍

アーケード中心ゲーム本

『爆烈混成軍』

※希望者にのみおまけ本プレゼント有。

ストⅡ、キャプコマ、UCC、龍虎～など基本的にアクションゲームのギャグ本です。B6版 64頁 のコピー本。400円の無記名小為替を下記住所まで送って下さい。コピーですので売り切れ等はありません。

〒001 札幌市北区北28条西6丁目2-14 新清MS2号室 能渡真弓までに

株式会社ロータスプレス

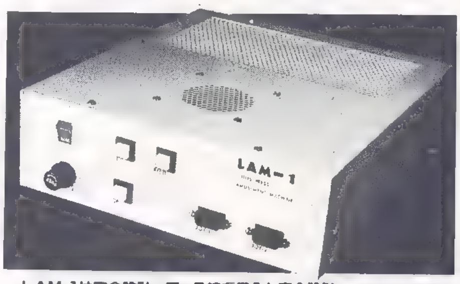
LOTUS PRESS

満足できない君に

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM－1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をLAM－1は待っている。

LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE

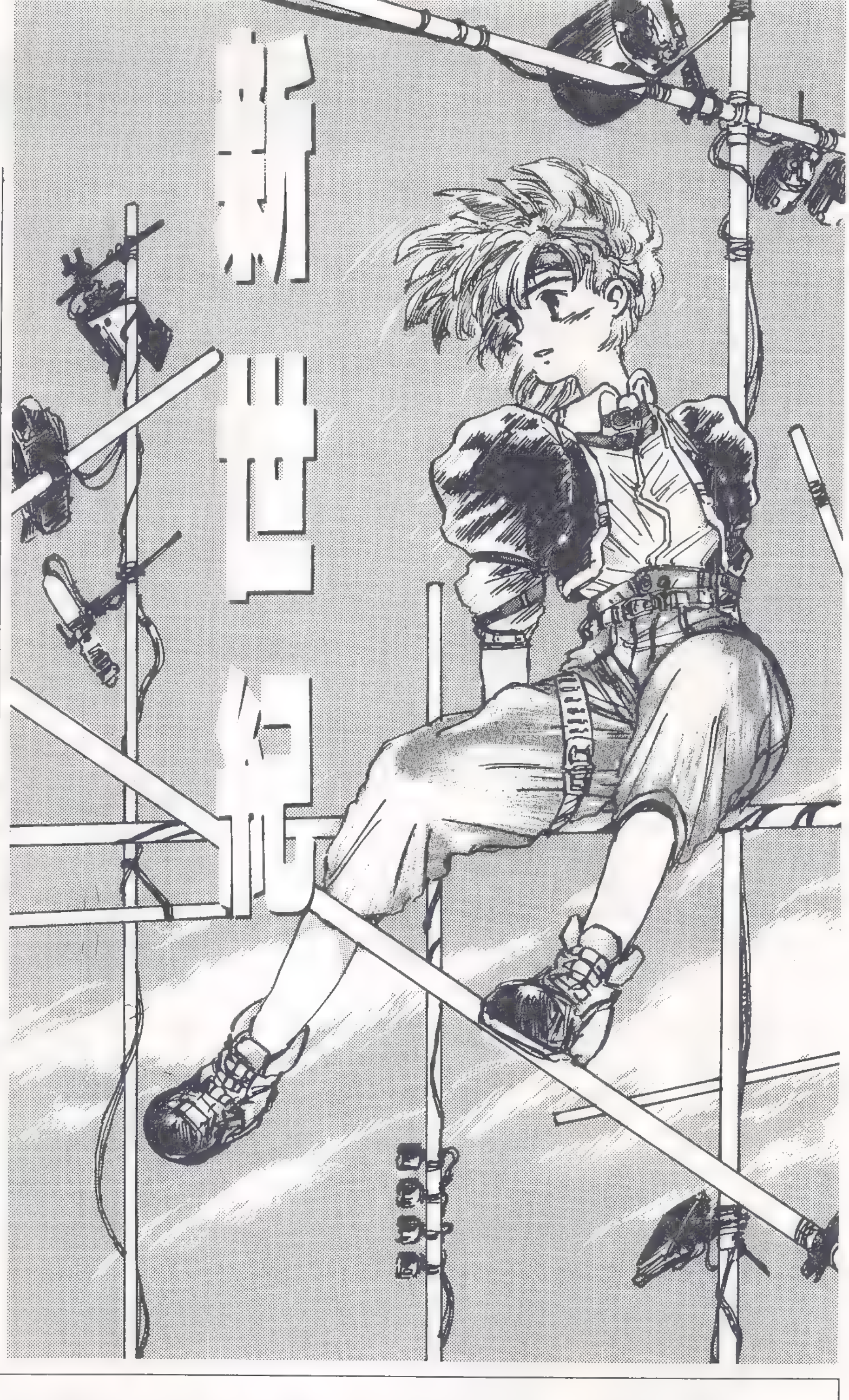


- LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
- LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
- LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
- LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
- LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える

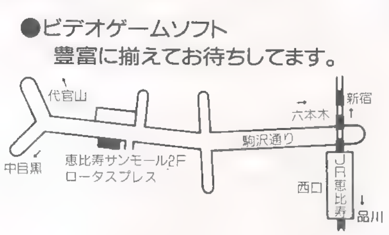
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール2F
(株)ロータスプレス

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。



●ビデオゲームソフト
豊富に揃えてお待ちしてます。



今月のおすすめ品【2月1日→2月28日】

ヴィマナ…………17,000円
飛翔鮫……………… 7,000円
F-1ドリーム…… 2,000円
タイトーF² サブボード
デッドコネクション…18,000円

年中無休　翌日商品がおてもとに！

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。（商品代金と商品の引き換えシステム）＊一部地域をのぞきます

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

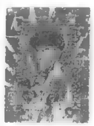
東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	

キリトリ線

No.38 ダライアスII 	No.39 AMショー 	No.40 クォース 	No.42 グラディウスIII 	No.44 AOUショー 
No.46 コナミ特集 	No.47 パロディウスだ! 	No.48 パロディウスだ! 	No.49 東亜プラン 	No.50 大感謝記念 
No.51 マジックソード 	No.52 AMショー 	No.53 もしものゲーム 	No.54 ゲーメスト大賞 	No.55 ドラゴンセイバー 
No.56 SNK新時代 	No.57 AOUショー 	No.59 ストII 	No.60 ベストゲーム 	No.61 ストII 
No.64 ストII増刊 	No.65 セクセクス 	No.66 AMショー 	No.69 究極格闘野郎 	No.75 ストIIダッシュ 
No.76 ストIIダッシュ 	No.77 ダッシュ増刊 	No.78 ストIIダッシュ 	No.79 アイランド増刊 	No.80 ストIIダッシュ 
No.81 オールカプコン 	No.82 龍虎の拳 	No.83 ストIIダッシュ大会 	No.84 '92ゲーメスト大賞 	No.85 コミックゲーメスト 

キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.77
No.39	No.55	No.78
No.40	No.56	No.79
No.42	No.57	No.80
No.44	No.59	No.81
No.46	No.60	No.82
No.47	No.61	No.83
No.48	No.64	No.84
No.49	No.65	No.85
No.50	No.66	
No.51	No.69	
No.52	No.75	
No.53	No.76	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.60（ザ・ベストゲーム）
No.39（'89 12月号）	No.61（'91 8月号）
No.40（'90 1月号）	No.64（ストII増刊）
No.42（'90 3月号）	No.65（'91 11月号）
No.44（'90 5月号）	No.66（'91 12月号）
No.46（'90 6月号）	No.69（'92 3月号）
No.47（'90 7月号）	No.75（'92 8月号）
No.48（'90 8月号）	No.76（'92 9月号）
No.49（'90 9月号）	No.77（ダッシュ増刊）
No.50（'90 10月号）	No.78（'92 10月号）
No.51（'90 11月号）	No.79（アイランド）
No.52（'90 12月号）	No.80（'92 11月号）
No.53（'91 1月号）	No.81（オールカプコン）
No.54（'91 2月号）	No.82（'92 12月号）
No.55（'91 3月号）	No.83（'93 1月号）
No.56（'91 4月号）	No.84（'93 2月号）
No.57（'91 5月号）	No.85（コミックゲーメスト）
No.59（'91 7月号）	

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

2月24日締め切り2月25日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア		PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	
スコアネーム				
点効率・稼ぎのポイントなど				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

ヨガテレポート……。それは無の⇨⇩⇘と同時にパンチ3つ押す。境地セール!!

中古基板買うなら やっぱ 宇宙堂ですな!!

消費税なんか、入りません。送料全国一律¥500

㋐	アトミックロボキッド	¥ 9,000
	アマテラス	¥ 8,000
	あしたのジョー	¥ 7,000
	アクトフェンサー	¥ 8,000
	アクロバットミッション	¥15,000
	R-TYPE	¥ 8,000
	R-TYPEⅡ	¥15,000
	阿修羅ブラスター	¥18,000
	アウトゾーン	¥25,000
	アステリクス	¥45,000
㋑	インセクターX	¥ 9,000
	EDF	¥ 9,000
	1941	¥65,000
	イメージファイト	¥15,000
	1943	¥ 9,000
	1942	¥ 7,000
㋒	ウルフファング	¥23,000
	ウイッツ	¥ 5,000
	ウルトラマン	¥ 8,000
	ヴィマナ	¥25,000
	ウォーリーをさがせ(P付)	¥25,000
㋓	F-1グランプリ	¥18,000
	エアバスター	¥12,000
	エアウルフ	¥ 7,000
	F-1ドリーム	¥ 8,000
	SRD	¥ 8,000
	MIA	¥15,000
	MVP	¥ 5,000
	SDガンダム	¥12,000
	A-JAX	¥20,000
	エイリアンストーム	¥18,000
㋔	オメガファイター	¥ 9,000
	オーライル	¥ 9,000
㋕	ガンディラー	¥ 6,000
	ガンフォース	¥15,000
㋖	奇々怪界	¥ 8,000
	強行突破	¥ 7,000
	究極タイガー	¥13,000
	キャプテンコマンドー	¥65,000
	キングオブドラゴン	¥60,000
	ギャルズパニック	¥25,000
	ギャングウォーズ	¥ 9,000
	キャプテンアメリカ	¥36,000
	ギャロップ	¥12,000
㋗	クレイジーコップ	¥12,000
	クライムファイターズ	¥18,000
	グラディウスⅡ	¥34,000
	グラディウスⅢ	¥25,000
	クロスブレイズ	¥23,000
	空牙	¥25,000
	クイズ学園パラダイス	¥ 9,000
	〃 DNAの反乱	¥15,000
	クイズろうかに立ってなさい	¥18,000
㋘	ゲバラ(P無)	¥13,000
	剣豪	¥15,000
㋙	航空騎兵物語	¥ 7,000
	コンバットライブス	¥ 7,000
	コブラコマンド	¥ 9,000
	魂斗羅	¥13,000
	コットン	¥30,000
	コラムスⅡ	¥ 9,000
㋚	最後の忍道	¥15,000
	サプライズアタック	¥ 8,000
	西遊降魔録	¥ 5,000
	サンダークロスⅡ	¥23,000
	サイコニクスオスカー	¥13,000
	サンダーフォースAC	¥ 9,000
	サンダーブラスター	¥23,000
	サンダーゾーン	¥25,000
	サンダークロス	¥23,000
	サンセットライダーズ	¥45,000
㋛	忍(A-TYPE)	¥ 9,000
	ジェミニウイング	¥ 9,000
	シティボンバー	¥12,000
	ジェネシス	¥ 8,000
	上海	¥ 9,000
	ジンシンジップ	¥40,000
	シークレットエージェント	¥18,000
㋜	スーパーバレー '91	¥15,000
	ストリートスマート	¥10,000
	S・チャンピオンベースボール	¥ 5,000
	S・フォーミュラ	¥ 7,000
	スタジアムヒーロー	¥ 5,000
	スノーブラザーズ	¥10,000
	スラップファイト	¥10,000
㋝	ゼクセクス	¥25,000
	戦場の狼	¥ 8,000
	戦場の狼Ⅱ(海外版)	¥55,000
㋞	ソルダム	¥30,000
	SONSON	¥ 7,000
	倉庫番DX	¥20,000
㋟	ダイナマイトリーグ	¥ 3,000
	タスクフォースハリアー	¥12,000
	Wドラゴン	¥ 8,000
	WドラゴンⅡ	¥ 8,000
	大旋風	¥ 9,000
	WWFレッスルフェスト	¥15,000
	ダークシール	¥18,000
	ダークシールⅡ	¥23,000
	大工の源さん	¥10,000
	達人	¥18,000
	達人王	¥45,000
	大魔界村	¥58,000
	脱っ子ちゃんハウス	¥ 9,000
㋠	チャンピオンレスラー	¥ 7,000
㋢	テトリス	¥24,000
	出たなツインビー	¥25,000
	デスブレイド	¥25,000
	デッドコネクション	¥40,000
㋣	Drトッペル探検隊	¥ 9,000
	トライゴン	¥30,000
	闘神ブレイザーズ	¥20,000
	ドラゴンブリード	¥15,000
	トリオザパンチ	¥18,000
㋥	Nランドストーリー	¥13,000
㋩	バルダーダッシュ	¥12,000
	パロディウスだ	¥25,000
	パラメデス	¥ 4,000
	バーディトライ	¥13,000
	バンダイク	¥ 9,000
	バルーンブラザーズ	¥ 4,000
	ハレーズコメット	¥15,000
㋪	飛翔鮫	¥ 9,000
	P-47	¥13,000
㋫	ファイアートラップ	¥ 3,000
	ファンタジーゾーンⅡ	¥ 7,000
	ブレイゾン	¥13,000
	ファイナルファイト	¥45,000
	フィグゼイト	¥40,000
	フラッシュポイント	¥ 5,000
	ブランディア	¥45,000
㋬	ヘクシオン	¥12,000
	ヘビーユニット	¥ 5,000
㋭	ホラーストーリー	¥ 9,000
㋮	マクロス	¥45,000
㋴	USムスタング	¥12,000
	USネイビー	¥55,000
㋵	妖魔忍法帖	¥ 5,000
㋶	雷龍	¥15,000
	ラビオレプス	¥13,000
	雷牙	¥15,000
	雷電	¥45,000
	ラスタンサーガⅡ	¥ 9,000
㋷	リングの王者	¥ 9,000
	リバレーション	¥ 5,000
	リムロッキンバスケット	¥ 9,000
㋹	レジオン	¥ 7,000
	R・アイランドEXTRA	¥18,000
	レッスルウォー	¥ 7,000
㋺	ローラーゲームズ	¥ 6,000
㋻	ワールドカップ '90	¥15,000
	ワードナの森	¥ 7,000

★ 麻雀 ★ 華札 ★

個人教授	¥ 5,000
禁じられた遊び	¥ 5,000
麻雀私生活	¥ 5,000
熱局雀士	¥ 3,000
アイドル麻雀	¥ 7,000
ファンクラブ	¥ 7,000
フライデー	¥ 5,000
華弥生	¥ 4,000
七次元の妖精	¥ 7,000
大人の麻雀	¥ 5,000
ギャルの告白	¥ 3,000
ナンパストーリー	¥ 5,000
レディハンター	¥ 5,000
ねらえトップスター	¥ 5,000

★ ナムコ ★

倉庫番DX	¥20,000
タンクフォース	¥24,000
妖怪道中記	¥23,000
ドラゴンスピリット(NEWヴァージョン)	¥24,000
ドラゴンスピリット(ROM)	¥ 9,000
ワースタ '90(ROM)	¥ 5,000
妖怪道中記(ROM)	¥ 8,000
タンクォース(ROM)	¥ 9,000
バーニングフォース(ROM)	¥ 6,000
球界道中記(ROM)	¥ 6,000
S・ワースタ(ROM)	¥ 6,000
マーベルランド(ROM)	¥10,000
ローリングサンダーⅡ(ROM)	¥ 6,000

★各社ROMキット★

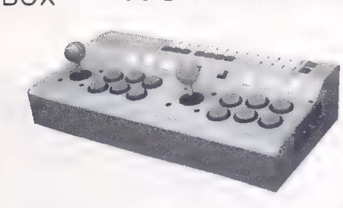
ムーンウォーカー	(SUB)S・18	¥ 7,000
シャドーダンサー	(SUB)S・18	¥ 7,000
アラビアンファイト	(SUB)S・32	¥ 9,000
苦胃頭捕物帖	(SUB)F2	¥ 3,000
ドンドコドン	(SUB)F2	¥ 4,000
ああ栄光の甲子園	(SUB)F2	¥ 4,000
クイズ地球防衛軍	(SUB)F2	¥ 4,000
ルナーク	(SUB)F2	¥ 4,000
クイズクエスト	(SUB)F2	¥ 6,000
デッドコネクション	(SUB)F2	¥ 8,000
メタルブラック	(SUB)F2	¥16,000
忍者キッズ	(SUB)F2	¥ 7,000

★業務用NEO-GEO★

ハードキット専用ですので家庭用の本体では使用できません!!

NAM1975	¥ 3,000
バーニングファイト	¥ 3,000
クロスソード	¥ 3,000
クイズ大捜査線	¥ 3,000
キングオブモンスターズ	¥ 3,000
キングオブモンスターズⅡ	¥ 4,000
餓狼伝説	¥ 4,000
ラストリゾート	¥ 5,000
サッカーブロウル	¥ 5,000
ミューティションネイション	¥ 5,000
2020スーパーベースボール	¥ 5,000

コントロールBOX KIC PANA-TWIN



PANA-TWIN	¥42,000
中間ハーネス1本	¥ 3,000
RGB15・21ケーブル	¥ 3,000

BOXと基板を購入するとハーネス1本サービス。

通販もOK!! 通販希望の方はTELにて注文してね。その後、商品代(消費税不要)+送料¥500を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。

ヤマト宅急便で直送します。

★宇宙堂直営のゲーセンに行って見ては？
オール ¥20～50
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

店頭販売希望の方は前日に必ずTEL下さい。

君を毎日エンジョイさせたいマニアの恋人

㈱宇宙堂

TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 AM9:30～PM11:00 祝休

最新在庫リスト希望の方は62円切手×2を封筒に同封の上御請求下さい。

インフォメーションヴァルダマーナ

人のせにじょーほーというものあるかぎり、祇園精舎の鐘が鳴る。
ああ、無常。レ・ミゼラブル…。

AOUは2月16・17日幕張メッセへGO!!

今年のAOUショーは2月の16日と17日の2日間、幕張メッセで行われますのだ。

ゲーメストも今年は思い切って、2コマのブースをとりますので、ぜひお立ち寄りください。

例年通り、人気ゲームランキングのアンケート・結果速報や本誌の販売を行いますので、ヨロシコ。

やりながら読め!! 体感ゲーム必勝ガイドブック

体感ゲーム必勝ガイドブックが集英社から発売されました。メインの攻略記事になってるV.R.はゲーメストのずるずるも協力しているのだ。

値段550円でえーい。



ここに来れば幸せがある! 雑君保プ原画展

すんませーん。12月20日発売とお知らせした雑君先生の本は発売が延びて、そろそろ(1月下旬)発売かな、といった具合だそーです。

で、原画展が開かれるのです。雑君先生の。期間は2月1(月)~2日(火)。営業時間は3時から8時30分(平日)、12時から6時30分(土)。場所は東京・東中野のカラットギャラリー。



問い合わせ電話は
5330-1451

ゲーメストバックナンバー常備店

ゲーマーの常識

フルリスト

下記の書店さんには入手可能なゲーメストのバックナンバーがそろっています。

今月のゲーメストてんこ盛り店



内田屋書房　東海大学前駅店

東海大学前駅店ということで近くに大学があり、お客様の層は、若い人中心でにぎわっております。

2階ではTVパニックというコーナーがあり新品・中古のファミコンソフトを置いてあります。初の試みですが、こちらのほうも大学生からお子様まで幅広くお買い上げになります。ゲーメストバックナンバーも常時置いてありますのでぜひ、お立ち寄りください。待ってます。

●文真堂書店緑町店
〒370群馬県高崎市緑町4－7－5
☎0273－63－5961
●書泉ブックマート
〒101東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－3294－0011
●田無書店
〒188東京都田無市本町4－2－11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424－66－0361
●福家書店町田店
〒194東京都町田市原町田6－13－20
☎0427－25－2132
●静雲堂
〒251神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316
●文教堂市原店
〒290千葉県市原市東五所6－12
☎0436－43－0979
●明屋書店浜松幸店
〒433静岡県浜松市幸1－4－18
☎053－473－2232
●三洋堂本店
〒466愛知県名古屋市昭和区隼人町7－7
☎052－832－8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
〒460愛知県名古屋市中区大須3－10－16
☎052－251－8334
●正文館ターミナル店
〒464愛知県名古屋市千種区山内3－25－6
☎052－732－3601

●啓々堂奈良西大寺店
〒631奈良県奈良市西大寺栄町3－25
ポポロ1F
☎0742－35－2529
●オーム社書店河原町店
〒604京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280
●高松書店昭和通り店
〒590大阪府堺市昭和通3－4－6
☎0722－45－4152
●サントーク廣文館
〒720広島県福山市三之丸町30－1
☎0849－23－9434
●福家書店福岡店
〒810福岡県福岡市中央区天神1－11－11
天神コアビルB1F
☎092－721－8267
●MaCプラザ新潟書房
〒955新潟県三条町市荒町2－22－29
☎0256－35－6561
●ブックイン国府宮
〒492愛知県稲沢市小池3－11－13
☎0587－32－5185
●ブックス　コロナ
〒010秋田県秋田市桜1－12－8
☎0188－33－3105
●アルファースポット
〒373群馬県太田市石原473－1
☎0276－46－8836
●福家書店阿倍野アポロ店
〒545大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1－5－31
ショッピングプラザ・アポロ2F
☎06－631－0298

●ビレッジ・バンガード
〒468愛知県名古屋市天白区植田西1－515
☎052－805－2535
●高松書店七道店
〒590大阪府堺市鉄砲町23
☎0722－29－3398
●ブックストールパイン
〒590大阪府堺市錦之町東2－1－16
☎0722－24－4184
●好文堂書店
〒321-43栃木県真岡市台町4165－2
☎0285－82－2061
●エイチ・ビー
〒432静岡県浜松市佐鳴台5－22－10
☎053－454－7898
●白樺書房
〒465愛知県名古屋市名東区藤ヶ丘164
☎052－771－5208
●内田屋書房東海大学前駅店
〒257神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463－73－5521
●北九州ソフト開発パーティ(ゲームセンター)
〒824福岡県行橋市中央2－25　緒方ビル2F
☎09302－5－7335

書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。フルリストへお名前を加えさせていただきます。
担当　営業部　加藤　☎03－3293－9326

ドリームToco（トコ） あらっ!!こんなに安くていいのかしら!?

今月のぶっとび商品

2月1日～2月28日まで

- ○グラディウスⅢ　19,000円
- ○スーパースターズ　9,000円
- ○ギャロップ　13,000円

アイレム	
R-TYPE	9,000円
R-TYPEⅡ	15,000円
ガンホーキ	25,000円
サンダーブラスター	26,000円
ボンバーマン	17,000円
ボンバーマンワールド	60,000円
ガンフォース	15,000円
大工の源さん	15,000円
トロピカルエンジェル	5,000円
やんちゃ丸	4,000円

セガ	
ファンタジーゾーン	20,000円
カロリー君	5,000円
獣王記	10,000円
ウォーリーを探せ(P付)	27,000円
忍(16A)	25,000円
ピットフォールⅡ	22,000円
ワンダーボーイ	6,000円
チョップリフター	15,000円
ダイナマイトダックス	47,000円
テディーボーイブルース	25,000円

データイースト	
サイドポケット	2,000円
ワンダープラネット	10,000円
ミッドナイトレジスタンス(P無)	12,000円
カルノフ	10,000円
スタジアムヒーロー	2,000円
スーパーバーガータイム	12,000円
ダークシール	27,000円
ダークシールⅡ	20,000円
チェルノブ	28,000円
ダーウィン4078	5,000円

麻雀	
麻雀殺人事件	4,000円
四次元の妖精達	5,000円
東京ギャル図鑑	3,000円
Gメン89	2,000円
ギャルの告白	3,000円
グットE雀	13,000円
個人教授	4,000円
ナンパストーリー	2,000円
麻雀遊技	4,000円

カプコン	
クイズ三国志	4,000円
F1ドリーム	6,000円
ストリートファイター	48,000円
ストリートファイターⅡ	特価
ストリートファイターⅡダッシュ	特価
ストリートファイターⅡダッシュターボ	新品有
バース	70,000円
キャプテンコマンド	85,000円
ブロックブロック(P無)	5,000円
カプコンボーリング(P付)	15,000円

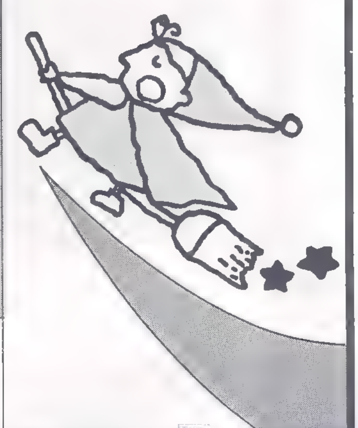
タイトー	
アルカノイド(P無)	1,000円
中華大仙	5,000円
パラメデス	3,000円
奇々怪界	5,000円
ハレーズコメット	15,000円
ルナーク(サブ)	5,000円
MJ-12(サブ)	6,000円
ミズバク(サブ)	13,000円
クイズHQ(サブ)	2,000円
メガブラスト(サブ)	5,000円

ナムコ	
クラックス	3,000円
ローリングサンダー	28,000円
ゼビウス	15,000円
ギャプラス	17,000円
F／A	60,000円
クイズ魔Q大冒険	55,000円
マッピー	25,000円
ランパート	12,000円
アサルト(コンソレット台付)	相談
ワルキューレの伝説(PCB)	150,000円

コナミ	
グラディウス	28,000円
グラディウスⅡ	35,000円
ゼクセクス	34,000円
パロディウスだ!	30,000円
出たなツインビー	32,000円
エスケープキッズ	20,000円
ローラーゲームズ	12,000円
ピットファイター	25,000円
サーカスチャーリー	9,000円
ネメシス	45,000円

テクモ	
アルゴスの戦士	17,000円
スターフォース	12,000円
ガンディーラ	3,000円
クイズ学園パラダイス	8,000円
クイズDNAの反乱	8,000円
クイズ18禁	13,000円
サンダードラゴン	20,000円
ストライクガンナー	12,000円
ブラッドブラザーズ	20,000円
ワールドカップ90	12,000円

その他	
ドリフトアウト	12,000円
ブレイゾン	15,000円
達人王	45,000円
フィグゼイド	43,000円
スカイスマッシャー	23,000円
アルフォックスZ	7,000円
アルバレスタ	12,000円
ファイティングゴルフ	7,000円
テラクレスタ	7,000円
スーパーフォーミュラ(P無)	7,000円



リスト請求方法

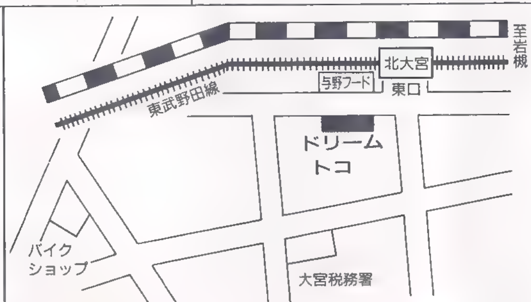
○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

○通販（代引）システムOK! ☎048-649-7650
受付時間:平日AM10:00より／土・日・祝PM1:00より

○ショールーム営業ご案内
平日AM10:00～PM6:00／土・日PM1:00～PM8:00
※臨時休業もありますのでTELにてご確認ください。

マニアのために格安販売を目指す ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650 FAX 048-642-6439



3月号プレゼント

締め切り⇨2月27日
ハガキ⇨42ページにあります。
当選者発表⇨5月号

メーカーさんのご好意により今月はカレンダー特集だ!!

なんと全部5名ずつ大当たりだ!!

1 アイレム



2 データイースト



3 カプコン



4 コナミ



5 バンプレスト



6 ナムコ



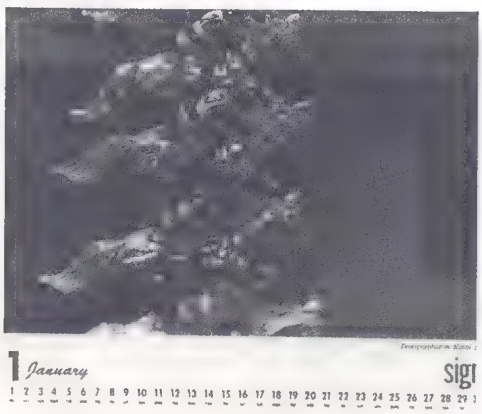
7 タイトー



8 ジャレコ



9 シグマ



今月はなんとカレンダー特集だ!!

当選おめでとう！ 1月号プレゼント 当選者発表

1 データム・ポリスター提供カコマ☆ナイトテレカ
今井貴久君（北海道）
菅野秀昭君（東京都）
中村和洋君（神奈川県）
佐々木昭如君（大阪府）
河崎省吾君（兵庫県）
安東晋一君（山口県）
菅　洋君（大分県）
諸江一徳君（佐賀県）
宮崎高行君（長崎県）
大牟禮聡君（鹿児島県）

2 あき坊提供韓国おみやげ
家森千春さん（大阪府）

3 コナミ提供早砂部屋サイン色紙
中川忠志君（北海道）
東谷健一君（北海道）
片岡　篤君（千葉県）
大木栄伸君（東京都）
山崎修志君（群馬県）
加藤　健君（三重県）
尾崎泰弘君（大阪府）
小島　龍君（兵庫県）

坂本紀和君（兵庫県）
津根真琴君（和歌山県）

4 ゲームシティOZ提供クラックス基板
加藤崇徳君（宮城県）
森健一郎君（静岡県）
羽坂昭彦君（奈良県）

5 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト
松井英樹君（群馬県）
竹田昌弘君（千葉県）
池田　薫さん（広島県）

6 セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ゲームソフト
小泉博弥君（宮城県）
渥美裕次君（三重県）

7 アイレム提供PCエンジン用ソフト激写ボーイ
菅野健志君（福島県）

8 エス・エヌ・ケイ提供龍虎の拳ポスター
金　和人君（岩手県）
高田直人君（秋田県）
岡本益亮君（栃木県）

矢代好昭君（岐阜県）
甲斐　充君（宮崎県）

9 バンプレスト提供マクロスポスター
磯辺伸也君（石川県）
萩谷亮輔君（茨城県）
鈴木広志君（栃木県）
鈴木康之君（神奈川県）
松村雅之君（大阪府）

10 バンプレスト提供ウルトラマン倶楽部ポスター
花田史記君（北海道）
沼沢純一君（山形県）
殿川博之君（埼玉県）
森高　真君（東京都）
末峰　武君（大阪府）

11 東亜プラン提供ドギューンポスター
角　修吉君（北海道）
関矢高志君（千葉県）
斎藤拓郎君（埼玉県）
長澤武文君（大阪府）
福家敏明君（香川県）

増刊号ストリートファイターIIダッシュ
500人大大大プレゼント
当選者発表

①ストIIダッシュ12枚テレカセット・ストIIダッシュ12枚テレカセット
進藤弘輝君（岐阜県）
濱崎真友子さん（京都府）

②カプコン[illegible]供ストIIポスター
星川政義君（北海道）
伊藤[illegible]佑君（北海道）
菅野重明君（山形県）
横山勝彦君（山形県）
柴田健吾君（秋田県）
大内浩子さん（宮城県）
佐藤直也君（茨城県）
野田大輔君（群馬県）
小貫　東君（埼玉県）
関口貴広君（埼玉県）
清水博文君（埼玉県）
後藤圭一君（千葉県）
徳留直樹君（東京都）
角田哲雄君（東京都）
稲生真木[illegible]（東京都）
牧　賢治君（東京都）
小沢　睦君（長野県）
五島智明君（長野県）
藤田洋介君（愛知県）
池田直樹君（佐賀県）
副島有司君（佐賀県）
八木昌幸君（兵庫県）
発知亮太君（香川県）
上田修平君（高知県）
三宅和恵さん（岡山県）
吉武　寿君（福岡県）
二村吉彦君（大分県）
白石純一君（熊本県）
鈴木浩幸君（熊本県）
甲斐大幹君（宮崎県）

③春麗ダッシュテレカ
山崎　[illegible]君（北海道）
高山政人君（北海道）
星川慎也君（秋田県）
藤澤貴雄君（茨城県）
押野智則君（茨城県）
川崎正志君（茨城県）
土屋茂樹君（群馬県）
山添　基君（埼玉県）
大野正志君（埼玉県）
大関真澄君（千葉県）
新村哲郎君（千葉県）
森　隆司君（東京都）
野崎寛之君（東京都）
藤田春美さん（神奈川県）
岩田　亮君（神奈川県）
渡辺清史君（新潟県）
流石速水君（山梨県）
佐々木克仁君（長野県）
栗田奈津さん（愛知県）
瀬尾哲史君（愛知県）
小林英昌君（三重県）
井田貴仁君（京都府）
栗本明伸君（和歌山県）
角　淳君（大阪府）
山田祐輔君（兵庫県）
宮本一郎君（山口県）
島津孝二君（高知県）
江口雄一郎君（長崎県）
筬　貴司君（佐賀県）
富村秀吉君（沖縄県）

④オリジナル春麗テレカ
古谷久樹君（北海道）
鈴木徳之君（栃木県）
佐藤洋之君（栃木県）
生天目修二君（茨城県）
柳澤　修君（茨城県）
榎本絵[illegible]宗さん（埼玉県）
岩田治郎君（埼玉県）
石井哲也君（埼玉県）
山崎伸一君（埼玉県）
森元　実君（千葉県）
安藤夏樹さん（千葉県）
伊藤展博君（東京都）
飯田智隆君（東京都）
上保裕子さん（神奈川県）
高橋陽介君（長野県）
原口徹也君（新潟県）
山本博之君（愛知県）
鈴木　優君（愛知県）
山内滋樹君（岐阜県）
三島宏昭君（岐阜県）
横井政彦君（岐阜県）
篠田直樹君（岐阜県）
上野靖雄君（滋賀県）
広瀬達之君（大阪府）
矢島伴規君（鳥取県）
平島鉄平君（山口県）
佐藤智哉君（愛媛県）
穴見　優君（福岡県）
堀江　睦君（福岡県）
川原秀文君（熊本県）

⑤オリジナルストIIテレカ
西村　基君（秋田県）
菊地正剛君（岩手県）
三浦智和君（宮城県）
海老沢　学君（茨城県）
大垣千里さん（群馬県）
渡辺正樹君（埼玉県）
明石知子さん（千葉県）
渕上雄一郎君（東京都）
太田智治君（東京都）
今野陽子さん（東京都）
竹下尚吾君（東京都）
増田敦志君（東京都）
谷本峰紀君（神奈川県）
森久保美樹さん（神奈川県）
井指英人君（神奈川県）
中田浩司君（神奈川県）
桑原武夫君（静岡県）
入倉治伸君（山梨県）
土田昌秀君（岐阜県）
皐月麻理子さん（滋賀県）
小畑智弘君（京都府）
蔵田幸紀君（大阪府）
高田勝俊君（兵庫県）
綾野　忍君（岡山県）
小岸貴俊君（岡山県）
坪井義隆君（広島県）
三村　聡君（福岡県）
穴見　優君（福岡県）
原田知巳君（福岡県）
寺尾圭以君（佐賀県）

⑥東芝EMI提供ストリートファイターII春麗飛翔伝説サイン入りCD
甲田一騎君（青森県）
榎本貴史君（宮城県）
斎藤宏樹君（茨城県）
佐藤和人君（[illegible]馬県）
南合智光君（東京都）
志田幸代さん（東京都）
村田哲也君（静岡県）
武井　類君（長野県）
杉原文康君（愛知県）
浜田照彦君（福岡県）

⑦東芝EMI提供ストリートファイターII春麗飛[illegible]伝説ポスター
天野岳雄君（北海道）
伊深浩之君（宮城県）
斎藤俊一君（山形県）
砂盃　晃君（群馬県）
冨田吉光君（栃木県）
森　裕之君（千葉県）
平山貴章君（東京都）
佐々木義人君（東京都）
山口知美さん（東京都）
佐々木茂郎君（神奈川県）
大竹　昇君（神奈川県）
松田大地君（静岡県）
俵木美月さん（長野県）
吉田実功君（富山県）
久保健治君（福井県）
堀部敦史君（岐阜県）
大谷真志君（愛知県）
小島仙江さん（愛知県）
林　三郎君（三重県）
岡山元昭君（京都府）
中谷　聡君（京都府）
上川修平君（京都府）
高原　伸君（広島県）
福富正一君（鳥取県）
金子鉄兵君（愛媛県）
南　史華さん（高知県）
宮城　尚君（福岡県）
本田詩郎君（佐賀県）
阿[illegible]品彰洋君（熊本県）
平田良博君（鹿児島県）

⑧東芝EMI提供ストリートファイターII春麗飛[illegible]伝説テレカ
中村淳志君（北海道）
田路敏行君（北海道）
佐藤大介君（茨城県）
井草　敦君（群馬県）
入内島裕之君（埼玉県）
佐伯昌昭君（東京都）
荒井邦明君（東京都）
中田　強君（静岡県）
上原昭彦君（長野県）
黒　直紀君（三重県）
松原克彦君（京都府）
井本和寿君（大阪府）
武田圭史君（兵庫県）
大家　誠君（福岡県）
田辺宏則君（熊本県）

⑨オリジナル春麗下敷き
主濱健一君（岩手県）
佐々木敦子さん（岩手県）
佐々木　純君（宮城県）
桜井秀蔵君（宮城県）
増渕哲也君（茨城県）
吉田好宏君（福島県）
薄井誠智君（栃木県）
木村俊昭君（茨城県）
小[illegible]田武徳君（埼玉県）
福島　毅君（埼玉県）
仙波智規君（千葉県）
鈴木利幸君（千葉県）
鹿目武男君（千葉県）
西本超宏君（[illegible]京都）
梶田豊治君（東京都）
岡崎輝幸君（東京都）
鳥巣悠太君（東京都）
斎藤貴志君（東京都）
樋渡　龍君（東京都）
寺田顕嗣君（東京都）
木島　聡君（神奈川県）
江原大介君（神奈川県）
常盤正樹君（神奈川県）
堀永宏史君（神奈川県）
名児耶　亮君（新潟県）
樋口伸也君（新潟県）
中村幸生君（新潟県）
宮崎智一君（静岡県）
宮沢亜紀君（山梨県）
木村雅史君（富山県）
吉田英司君（福井県）
木村一成君（愛知県）
鵜[illegible]伸后君（愛知県）
相浦篤史君（三重県）
下村　貴君（三重県）
池田伸行君（和歌山県）
山口竜市君（滋賀県）
阪田昌弘君（京都府）
村上峰崇君（奈良県）
高橋　学君（大阪府）
黒岩[illegible]教君（大阪府）
西　剛希君（大阪府）
神崎地一郎君（大阪府）
小松大輔君（兵庫県）
徳永道彦君（広島県）
諏沢　誠君（広島県）
川北裕一郎君（香川県）
西花壮司君（広島県）
大原祐史君（福岡県）
石橋正臣君（福岡県）

⑩ダッシュ、バルログ、オールスターノート3冊セット
明円　歩君（北海道）
一條多美子さん（北海道）
吉田常美さん（北海道）
新井秀作君（北海道）
伴野竜馬君（北海道）
澤田紳也君（北海道）
井谷仁美さん（北海道）
岡田祥子さん（北海道）
佐々木浩平君（北海道）
関　則雄君（北海道）
木村克也君（青森県）
佐藤長寿命君（青森県）
中村絵美さん（青森県）
上久保寿範君（青森県）
三浦友浩君（秋田県）
結城由佳さん（山形県）
田中　海君（宮城県）
村上さやかさん（宮城県）
小関美和さん（宮城県）
福田啓二君（福島県）
吉田基浩君（福島県）
増子拓也君（茨城県）
中山英明君（茨城県）
庄司哲也君（茨城県）
勝股　治君（茨城県）
日高雄二君（茨城県）
生井義博君（栃木県）
冨永秀雄君（栃木県）
坂村　理君（栃木県）
上野遵一君（栃木県）
若松晴紀君（栃木県）
岡本益尭君（栃木県）
根岸　裕君（群馬県）
荒牧大[illegible]君（群馬県）
山田純義君（群馬県）
本城　優君（群馬県）
鶴谷雅俊君（群馬県）
窪　孝泰君（埼玉県）
田村祐典君（埼玉県）
岡村洋介君（埼玉県）
吉口裕明君（埼玉県）
平田弘文君（埼玉県）
野村厚夫君（埼玉県）
日永宜之君（埼玉県）
[illegible]山佳那子さん（埼玉県）
築　由紀恵さん（埼玉県）
河内　睦君（埼玉県）
坪香雄介君（埼玉県）
吉田信一君（埼玉県）
大内章江さん（千葉県）
佐々木隆幸君（千葉県）
仲沢久美さん（千葉県）
吉橋英雄君（千葉県）
浅羽純一郎君（千葉県）
中村幸子さん（千葉県）
斉藤大樹君（千葉県）
酒井孝行君（千葉県）
宇佐京子さん（千葉県）
田中沙織さん（[illegible]京都）
市野貴裕君（東京都）
高橋めぐみさん（東京都）
谷　みどりさん（東京都）
麻生直樹君（東京都）
中沢美乃さん（東京都）
鈴木昭宏君（東京都）
大木　昌君（東京都）
塩野真道君（東京都）
露木　勝君（東京都）
大塚　豊君（東京都）
村上祐輝君（東京都）
小島ひとみさん（東京都）
高橋　匠君（東京都）
横山順一君（東京都）
土屋峰郎君（東京都）
金沢　創君（東京都）
阿部敬行君（神奈川県）
榎本圭吾君（神奈川県）
寺岡ちひろさん（神奈川県）
大村妃美さん（神奈川県）
高橋雅人君（神奈川県）
難波真帆さん（神奈川県）
井上裕子さん（神奈川県）
岩沢直和君（神奈川県）
辻　陽子さん（神奈川県）
金指宏明君（神奈川県）
南まさとし君（神奈川県）
岩田健一君（神奈川県）
大原優子さん（神奈川県）
山口晃央さん（神奈川県）
笹渡悦子さん（神奈川県）
安藤里沙さん（神奈川県）
鈴木由紀さん（神奈川県）
小林　恵さん（神奈川県）
新井久美さん（神奈川県）
片岡　淳君（静岡県）
村田恭子さん（静岡県）
関　直樹君（静岡県）
中西智希君（静岡県）
石川彩子さん（静岡県）
村上　匠君（静岡県）
中村隆智君（静[illegible]県）
遠藤由起子さん（静岡県）
八木友和君（静岡県）
大橋功弥君（静[illegible]県）
小[illegible]田幸子さん（静岡県）
市川侑基君（長野県）
山崎　誠君（長野県）
大道健博君（長野県）
明竹真吾君（山梨県）
大森哲也君（山梨県）
大野孝志君（新潟県）
加藤朋則君（新潟県）
森田健一君（新潟県）
今木大助君（岐阜県）
伊藤暢子さん（岐阜県）
籏　剛司君（岐阜県）
桜井秀明君（岐阜県）
山本正和君（岐阜県）
加藤　篤君（石川県）
浅田一樹君（福井県）
和田耕一君（富山県）
川村将之君（愛知県）
土屋充利君（愛知県）
市川　稔君（愛知県）
土田禎信君（愛知県）
谷川大記君（愛知県）
梅田千恵さん（愛知県）
竹原裕貴君（愛知県）
渡辺典男君（愛知県）
鈴木勝重君（愛知県）
久米康夫君（愛知県）
清水美奈さん（愛知県）
太田黒高久君（愛知県）
石崎勝也君（愛知県）
笠嶋一生君（愛知県）
忠内晃人君（愛知県）
穂積拓弥君（愛知県）
溝口拓矢君（愛知県）
山中健二朗君（三重県）
西岡俊幸君（三重県）
松下利昌君（三重県）
中芝　葵さん（和歌山県）
中畑浩典君（奈良県）
吉川祐介君（奈良県）
上仲真人君（京都府）
寺本裕也君（滋賀県）
谷浦かお里さん（大阪府）
西村克己君（大阪府）
阪本偉津子さん（大[illegible]府）
杉山理恵さん（大阪府）
山本妙子さん（大阪府）
三石賢太君（大阪府）
北村和大君（大阪府）
谷　和治君（大阪府）
横村嵩志君（大阪府）
東海林　剛君（大阪府）
上園将司君（大阪府）
馬引隆宏君（大阪府）
本田　誠君（大阪府）
小山　誠君（大阪府）
福田寿史君（兵庫県）
土師紫穂さん（兵[illegible]県）
元田昌彦君（兵庫県）
村尾　浩君（兵庫県）
宮井　徹君（兵庫県）
佐々木二朗君（兵庫県）
今井恭平君（兵庫県）
北　大輔君（岡山県）
佐藤伸江さん（岡山県）
紙野慎二君（鳥取県）
関根豪太君（鳥取県）
原　克典君（鳥取県）
福本裕和君（鳥取県）
小川健二君（広島県）
藤井奈美さん（広島県）
白松昌之君（広島県）
西廣隆之君（広島県）
山本明子さん（広島県）
三島秋司君（島根県）
松原丈人君（山口県）
藤岡　誠君（山口県）
加藤　寛君（山口県）
坂田　渉君（山口県）
塩田真二君（香川県）
吉井政仁君（香川県）
清水祐介君（愛[illegible]県）
松浦智徳君（福岡県）
窪山浩二君（福岡県）
岩切泰助君（福岡県）
岩谷和文君（福岡県）
[illegible]口浩之君（福岡県）
三原敏幸君（福岡県）
諸永佐知さん（福岡県）
荒木仁弘君（長崎県）
古川敏也君（長崎県）
弓削賢太郎君（熊本県）
坂上明弘君（熊本県）
上水流憲一君（熊本県）
吉本岳史君（大分県）
庄屋　真[illegible]（鹿児島県）

⑪セントラルホビー[illegible]供ザ・ワールド・ウォーリアー・ジグソーパズル
山崎千富さん（北海道）
[illegible]池直希君（岩手県）
濱田健裕君（福岡県）
知野真理子さん（東京都）
林　聖二君（東京都）

⑫対戦野郎Tシャツ
佐々木学君（岩手県）
戸塚圭司君（埼玉県）
芝川尚由君（東京都）
山田和仁君（愛知県）
平野賢一君（愛知県）
細谷　歩君（大阪府）
森　俊明君（大阪府）
伊村耕一君（兵庫県）
利光寿仁君（大分県）
東郷　寛君（宮崎県）

⑬セントラルホビー提供ストリートファイターIIカードゲーム
佐藤　一君（秋田県）
瀬越　聡君（群馬県）
岩尾雅之君（東京都）
高橋幸江さん（神奈川県）
宗友　忍君（愛知県）
柴田かおりさん（愛知県）
辻　敏宏[illegible]（三重県）
来福　拓君（鳥取県）
古賀　修君（福岡県）
内田顕尚君（[illegible]本県）

⑭バップ提供筋肉少女帯サイン入りCD
小川直輝君（岩手県）
小黒美保さん（千葉県）
中島竜憲君（滋賀県）
鴻上隆志君（愛媛県）
井上尋子さん（福岡県）

⑮ポニーキャニオン提供ストリートファイターII場外乱闘編
千葉尚寛君（北海道）
堀江美砂子さん（千葉県）
阿部一喜君（東京都）
佐藤俊和君（神奈川県）
大村　洋君（山梨県）

⑯板垣恵介先生色紙
久保田美奈子さん（宮城県）
大竹　剛君（福島県）
高田圭一君（新潟県）
原田和政君（広島県）
柴田洋一君（福岡県）

⑰木村英文先生色紙
根岸尚史君（埼玉県）
寺谷純一君（東京都）
遠藤匡毅君（東京都）
久須美統史君（新[illegible]県）
角　泰徳君（石川県）

⑱泉　晴紀先生色紙
朝倉好則君（埼玉県）
大森　環さん（東京都）
竹村きよし君（神奈川県）
岩本寿一君（香川県）
小倉　順君（鹿児島県）

⑲海明寺　裕先生色紙
新井洋平君（埼玉県）
松本佐保さん（神奈川県）
梶葉雅史君（愛知県）
岡田信一君（三重県）
三浦修平君（岡山県）

⑳織倉まこと先生色紙
桜田宣之君（北海道）
山下健太君（神奈川県）
津田宗平君（富山県）
永田智佳子さん（大阪府）
徳永崇生君（福岡県）

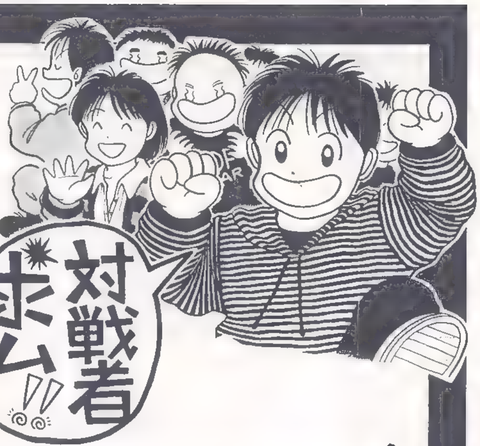
㉑雑君保プ先生色紙
佐藤剛史君（宮城県）
佐野剛士君（千葉県）
鶴巻武宏君（新潟県）
丸山正二郎君（愛知県）
横矢真宏君（鹿児島県）

㉒藤原ひさし先生色紙
高橋洋一君（千葉県）
鹿嶋義高君（千葉県）
大竹有紀子さん（東京都）
西尾　淳君（静岡県）
浜口圭輔君（兵庫県）
松前美香さん（山口県）

㉓古葉美一先生色紙
吉冨真人君（栃木県）
宮崎造平君（千葉県）
今井大[illegible]君（東京都）
北村知徳君（兵庫県）
山口工亜君（福岡県）

ゲームセンター

ビッキーズ



ストⅡ対戦台50円!

ストリートファイターⅡダッシュ4台あり。
通信対戦3台可能。

※20人抜くと店内にスコアネームを展示してます。

"レトロゲームコーナー"有り。
毎週土曜日、
各種ゲーム大会開催中!

※くわしくは店員まで。

ストⅡダッシュターボ大会"グループ戦"
開催日:毎週土曜日
試合開始:PM7:30
※くわしくは店員まで。

ストⅡダッシュ大会"個人戦"
開催日:第2・4日曜日
試合開始:PM3:00
参加申込受付:当日AM11:00

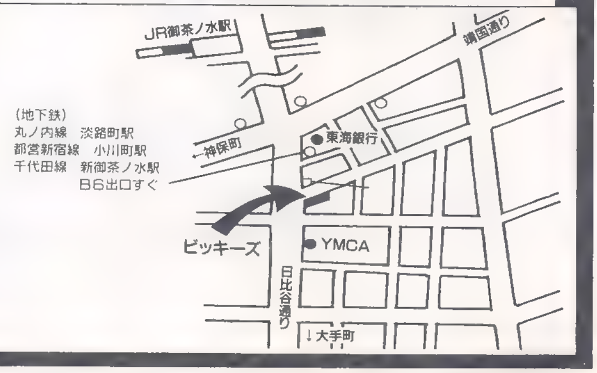
ネオジオ大会
開催日:第1・3・5日曜日
試合開始:PM3:00
※くわしくは店員まで。

レトロゲームが50円だぜ!

WANTED!
レトロゲームを探しています。デパートの屋上や遊園地でグッドなゲームを見かけた君!ホットな情報をよろしくたのむぜ!!

昔のゲームをやるなら…
Bickyes ビッキーズ

営業時間　AM10:00〜PM11:30
〒101 東京都千代田区神田美土代町9 千代田21ビル地下1F
お問い合わせ先 ☎03-3294-5444



めざせハイスコア!!

昨年、一昨年と、とにかく格闘ゲームが大当たり!! そろそろねえ、シューティングで大ヒットが出てもいいのではないかな。はて、景気の悪さがどう影響するか、楽しみ!!

2月のハイスコアの締め切り日は、24日になります。

ゲームランドアタック ☆=0（1）

宮城県仙台市宮城野区4－5－47 ☎(022)235－8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	1,219,400	九十九	1コインホールリュウ
2	ストリートファイターII'ターボ	1,181,900	カッパ	1コインホールケン
3	ストリートファイターII'ターボ	924,700	九十九	1コインホールザンギエフ
4	ストリートファイターII'ターボ	799,400	ぴんくちゃんりー!	1コインホールブランカ
5	ストリートファイターII'ターボ	513,100	じじい!	1コインホールタルシム
6	富士山バスター	680,900	サブキラー2号	1コインホールサブ
7	富士山バスター	623,800	侍キラー2号	1コインホール侍
8	ストリートファイターII'ターボ	674,900	MAD中華Cコンボ	1コインホールザイル
9	龍虎の拳	46,660	ぴんくちゃんりー!	1コインホールロバート
10	餓狼伝説2	509,700	キムキラー2号	1コインホールキム

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=0（1）

山形県米沢市中央1－14－12セントラルビル1F ☎(0238)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザパズル	2,703,921	なんでぜいいBOMB	COSMO692 LEVEL152
2	ぷよぷよ（ノーマルスタート）	214,185	G・NAMAいか	最終面（サタン）ブロック572
3	ドギューン!!	2,418,230	穴うめ用にBOMB	9－5
4	戦斧デスアダーの復讐	偏差値787	CAP	1コインALL リトルトリックス
5	F/A（JA－37(連)）	1,793,350	あそぶ㋬	1コインALL ノーマル・残＝4
6	ダイエットGO!GO!	3,033,421	"ドキドキ"してきた～㋫	1コインALL 残＝5
7	カプコンワールド2	3,651,800	T.K	ALL（94%）魔法使い使用
8	ファイナルスターフォース(連)	1,372,560	いか一休㋵	10面（1PLAY）
9	ファイナルスターフォース（2PLAY）	1,364,880 1,363,260	大王 いか一休㋵	2PLAY ALL ノーマルランク
10	ソニックウィニグス(連)（AJ－37）	956,500	NOP－CPS㋯	2－5 ノーマル

ファミリーランドカーニバル ☆=0（3）

福島県会津若松市中町3－53 ☎(0242)28－2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A	1,673,300	A・A・A	1コインオール ACM 8面
2	超時空要塞マクロス	6,850,000	SYとったぜ 2カ月連続更新中	
3	ドキューン!!	1,673,650	JIN	7面ボス
4	V.R.（初級）	2′39″25	アレッサンドロ.スジュン	
5	V.R.（中級）	2′44″00	アレッサンドロ.スジュン	
6	V.R.（上級）	3′27″09	アレッサンドロ.スジュン	
7	コスモギャング ザ パズル	403,216	長○屋め許さん	コズモ587 レベル55
8	ストリートファイターII'	1,002,100	やったぜベービー100万点超えた	ダルシム
9	ストリートファイターII'	1,570,000	アレッサンドロ.スジュン	ブランカ
10	ストリートファイターII'	1,604,600	㋭のばか byわたぶひさしぶりだぜ	リュウ

JOYCOM'S ☆=0（5）

福島県いわき市平字白銀町1－4 ☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	5,200,200	草野君 北の地に死すEIT	ALL 残×4 (連)
2	コズモギャング・ザ・パズル（イージー）	544,258	締切直前に凍死! Monchan	L67 コズモ862
3	コズモギャング・ザ・パズル（ノーマル）	893,900	彼に何があったのか? Monchan	L85 コズモ974
4	コズモギャング・ザ・パズル（エキスパート）	1,199,487	「殺しても死なない奴Monchan	L104 コズモ857
5	コズモギャング・ザ・パズル（エキスパート）	2,692,471	だと思ってたんげすけBAN－D	L156 コズモ728
6	ドギューン!!	3,375,390	ど。」（笑）F'－FUU	2周目1面 超弱です
7	龍虎の拳	869,720	鈴木竜次	ALL RYO Ⓟ×13
8	ぷよぷよ	159,885	DEUS－LI（仮）	12面 645ブロック
9	餓狼伝説2	締切直前に入荷!	遅いんだよ。今さら。やる気しねー。	本社はもう少し考えてね。
10	天地を喰らうII	入荷予定なくなり	ふざけてるとしか言いようがない。	以上、全機種ノーマル設定です。

ハイテクセガ高崎 ☆=7（168）

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25－1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦斧デスアダーの復讐（スタンブレード (連)㊙付き）	偏差値869	ESSAY－MYK	ALL 残1
2	戦斧デスアダーの復讐（ドーラ (連)㊙付き）	偏差値869	ESSAY㊙新命明 ESSAY－MYK	ALL 残1
3	戦斧デスアダーの復讐（ゴアとギリアス (連)㊙付き）	偏差値869	ESSAY－MYK	ALL 残1
4	戦斧デスアダーの復讐（リトルトリックス (連)㊙付き）	偏差値879	ESSAY㊙新命明	ALL 残1
5	E・SWAT	2,561,600	ESSAY㊙新命明	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0（11）

青森県青森市新町1－8－10 ☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2－10	DGRS－うえすぎ	B－FF 無敵当然なし
2	V.R.	3′20″43	E－SWAT'S 管理人㋫	ツイン・バージョン 上級
3	ドギューン!!	14－9	COMさん今度は弘前でオ○ニー大会だ。	DGRS－(真)
4	天地を喰らうII	1,005,100	飯島愛 ドドンパ②	関羽 8面テーブル
5	F/A	1,209,450	あほじゃ	ACM 最終面
6	R－TYPE LEO	3,126,080	DGRS－うえすぎ	ALL 残2
7	ソニック・ウィングス	1,439,700	DGRS－うえすぎ	サル×2 ＊2P 2周ALL
8	ファイティングファンタジー	341,040	間に合うか、全一!? Wonder AOI	クリア 3人設定
9	ブレイゾン	4,070,000	あーとってもすごい EMH－ATS㊗	P×3 ノーミス
10	超時空要塞マクロス	8,926,500	ZUR氏とCOM氏二人でホテルへ…♡	DGRS(真) 2P側

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0（4）

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44－4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザパズル	985,223	オーヤーマー	イージー
2	コズモギャングザパズル	2,809,089	オーヤーマー	エキスパート
3	餓狼伝説2	509,800	しなちく	アンディ使用 ローレンス
4	R－TYPE LEO	4,172,850	MSP－OAG2－PON㋫	ALL 1ミス
5	F/A（ACM）	1,695,500	きてる	ALL残2
6	F/A（GR－5）	1,793,700	きれてる	ALL残3
7	F/A（JA－37）	1,814,100	くさってる	ALL残3
8	富士山バスター	1,104,700	MKGeT	かっぱALL
9	富士山バスター	714,400	もうやんない	さぶALL
10	フラッシュポイント	1～36面	©	面とばしなし

ゲームコーナーロム ☆=0（2）

宮城県仙台市太白区向山2－2－17 ☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	380,100	エスパシ夫 悪²	ALL P×2 テリーボガード
2	ファイナルスターフォース	1,402,660	真・T2（GN'R）	10面ボス
3	スーパー上海	104,700	EDB	SNAKE プロフェッショナル上海
4	龍虎の拳	817,730	ネオジオゲーマー ORE㋭	ALL P×12 RYO
5	龍虎の拳	614,230	ネオジオゲーマー ORE㋭	ALL P×6 ロバート
6	デットコネクション	158,860	OMI	7面
7	パックマニア	453,870	OMI	8面
8	富士山バスター	198,500	日本一のアクセルワークIV	ALL 将軍
9				
10				

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=0（8）

宮城県仙台市若林区土樋45－3 ☎(022)268－9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	2,840,350	MAC	ALL 関羽
2	ダイノレックス	2,739,700	MIRACLE 2（きせきの2!）㋻	ALL P×13 バキケファロ
3	ドギューン!!	2－2	K.S	3758530pts
4	F/A（6－WAY）	1,739,000	MIRACLE 1（きせきの1）㋙	ALL 残×3 JA－37
5	爆烈ブレイカー	622,750	やら夫 (県)	2－2 ミフネ
6	ぷよぷよ	195,834	MIRACLE 3（きせきの3）	P－12
7	龍虎の拳（リョウ）	915,320	自称 タイガーマスク 最大の敵 (徳)	647ブロック
8	龍虎の拳（ロバート）	915,280	攻殻自衛隊 (団)	P×14
9	超時空要塞マクロス	8,267,700		P×14
10				2周ALL 2P使用 残×3

プレイシティキャロット旭川店 ☆=0（15）

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)26－1043

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	1,644,600	ALEX－BIO	関羽 8面ボス
2	餓狼伝説2	356,200	チョチョシビリV世	山田十兵衛ビリーカーンまで
3	餓狼伝説2	401,800	A9Z	アンディーローレンスまで
4	ソルダム	4,328,660	邪道－K・T	ハードLV125 ライン339
5	スーパー上海	70,200	パチンカー奈美「北原君、元気?」	1コインALL クエスト
6	R－TYPE LEO	887,290	WHIM－KEK㊛	Rd－6 連付
7	F1グランプリ	6′09″927	いつもの達人	Aコース Nピケ 40P
8	F1グランプリ	7′07″516	いつもの達人	Bコース Nピケ 40P
9	F1グランプリ	7′18″237	いつもの達人	Cコース Nピケ 40P
10	F1グランプリ	7′58″665	いつもの達人	Dコース Nピケ 40P

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1（11）

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（趙雲）	2,351,150	CIA	ALL 残0
2	天地を喰らうII（関羽）	1,102,600	QS－リキさま!!	6面
3	天地を喰らうII（張飛）	934,750	Bz－たつる	5面
4	餓狼伝説2（アンディボガード）	792,600	QS－リキさま!!	12人目 P×7
5	餓狼伝説2（不知火舞）	433,400	HU－FE－DMRDE	11人目 P×?
6	餓狼伝説2（キム・カッファン）	321,900	Bz－キム・カッファン!!	9人目 P×2
7	ドギューン!! (連)	4,642,330	あつし	2周目3面
8	超時空要塞マクロス (連)	9,114,700	HU－FE－DMRDE	ALL 残0 2P側
9	爆烈ブレーカー（ハンス）(連)	824,780	HU－FE－DMRDE	ALL
10	爆烈ブレーカー（ジェーン）(連)	548,230	HU－FE－DMRDE	2－2

ファミリーランドピノキオ ☆=0（2）

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737－9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	4,107,640	赤い血の色は生の証し死の誘い。そして情熱	ALL 1みす
2	カプコンワールド2	120,400	すべてを投げ捨て手に入れるのは引き替えた	魔法使い
3	ダイエットGO!GO!	1,150,399	時間と無。愛は言葉に恋は忘れられた記憶の中に	
4	ドギューン!!	2,851,200	手からこぼれ落ちた砂の様に時間が流れ現実	10－9 Easy
5	出たな!ツインビー	2,127,300	はもはや夢との区別もつかない。現実と夢は	2－2 Easy
6	龍虎の拳	4,563,200	狂った渦巻きの中に飲み込まれ狂気と破滅	ALL
7	ファイナルスターフォース	162,800	の色彩を作り上げる。赤い血が鋭い刃物の様	3面 入荷1日目
8	天地を喰らうII	274,000	に光る。たった一滴ですべてを開放するかの	2面 黄忠
9	天地を喰らうII	481,700	ように光る狂気と希望の中で 魔法使い山田	3面 趙雲
10	天地を喰らうII	722,100	らんすろっと クスッ☆	3面 関羽

NTK2店合同 ☆=0（17）

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	727,700	えた「よしみちゃん」	ケン 11人目（サガット）
2	ストリートファイターII'ターボ	555,400	INU－犬黒	春麗 12人目（ベガ）
3	ストリートファイターII'ターボ	910,600	INU－犬黒	ガイル ALL
4	ストリートファイターII'ターボ	910,100	INU－犬黒	サガット 12人目（ベガ）
5	餓狼伝説2	433,100 464,700	熊坂、くまっこ 例のエッチな今井君	山田十兵衛 12人目（クラウザー）
6	R－TYPE LEO	689,600	SYD（ごっちゃり）	ノーマル 5面ボス
7	ダイエットGO!GO!	1,956,839	GOM²	ステージ10のボス（ノーマル）
8	ぷよぷよ	27,245	今井くん（例の人だよ!!） 前号参照…!	ノーマルスタート 2面 130ぷよ
9	ドギューン!!	1,268,510	AVG－WAR	ノーマル 5面ボス
10	コズモギャング ザ パズル	2,409,224（エキスパートスタート）	●●みそ男（???）	LV.131 402コズモ

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0（3）
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（１P）	442,600	クワ〜ックワ〜ッグワッ!!	１コインALL 山田十兵衛
2	ワールドヒーローズ（J・カーン）	1,465,200	T&T	１コインALL J・カーン使用
3	出たな!ツインビー（１P）	3,373,050	東海林たかし連絡くれ OMF−しい	２−５
4	F/A（６WAY　連付）	1,976,800	CBX	１コインALL JA−37ノーミス
5	F/A（セミオート　連付）	1,970,300	CBX	１コインALL ACMノーミス
6	F/A（ストレート　連なし）	1,938,000	CBX	１コインALL GR−５ノーミス
7	F/A（ストレート　連なし）	1,549,250	CBX	ALL　３ミス Mir−2000
8	F/A（５WAVE　連なし）	1,662,900	CBX	１コインALL F−16　２ミス
9	龍虎の拳（RYO）	1,017,550	目標達成!燃太郎	ALL　藤堂ジャック１ミス
10	コズモギャングザパズル（１P）	1,165,732	おとこ	ノーマルスタート Ⓛ110,㋛1348

今市ゲームセンター ☆＝0（6）
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)22−0724

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（テリー・ボガード）	740,800	SHT−TM−HAK	１コイン　ALL P×９
2	餓狼伝説２（チン・シンザン）	692,900	CYR−MTA−MERⓊ	ALL　１コイン BP×２P×８
3	餓狼伝説２（不知火舞）	509,700	おしおきTime−MIE㊝	RD−10 BP×２　P×８
4	餓狼伝説２（山田十平衛）	442,200	CYR−MTA−MERⓊ	RD−11 BP×２　P×４
5	餓狼伝説２（キム・カッファン）	301,800	MARO	RD−９
6	天地を喰らうII（関羽雲長）	1,641,450	CYR−MTA−MERⓊ	RD−８　P×１ １コイン
7	天地を喰らうII（趙雲子竜）	1,514,300	RSIA−MYSⓉ	RD−８ １コイン
8	天地を喰らうII（黄忠漢升）	768,950	MIEにかわっておしおきよ!Ⓜ	RD−４ １コイン
9	天地を喰らうII（魏延文長）	670,900	おしおきTime−MIE	RD−３ １コイン
10	R−TYPE LEO	5,122,430	SHT−TM−HAK	ALL　ノーミス 残−４　１コイン

モンテカルロ ☆＝0（9）
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	コズモ　ギャング ザ　パズル	2,205,821	魔B党−党首	LEVEL118
2	R−TYPE LEO	5,235,150	魔B党−ⒽARU	ALLノーミス １万落ち
3	餓狼伝説２（テリー　ボガード）	722,400	魔B党−DICK	１コインALL がっくし…
4	餓狼伝説２（アンディ）	774,400	魔B党−ⒽARU	クラウザー負け P×12
5	餓狼伝説２（東丈）	423,900	やっぱ琥珀ちゃんはかわいいよね　Ⓓ	ローレンス敗北 勘太君連絡求む
6	餓狼伝説２（キム）	168,500	天下の陸自小林３尉	まいちゃんで死つよいよ〜
7	餓狼伝説２（びっくべあ）	267,200	ないしょ♡	ビリーまで ウホッ
8	天地を喰らうII（魏延）	1,779,950	高野健太 by　中林	１コイン　８面ボス
9	メジャータイトル２（パワープレイヤー）	−13	魔B党−NDA	１コイン　ALL ヨーロピアン　C
10	富士山バスター（将軍）	1,159,300	天下の陸自小林３尉	ALL P×20 自衛官募集

ガリバー熊谷店 ☆＝0（4）
埼玉県熊谷市筑波２−49−８フォーラム秋山ビル１F・B１ ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（関羽㊺）	1,740,050	かわうそ君	８面
2	餓狼伝説２（アンディ）	773,500	あつし・Z（にせ者）	クリアできず
3	餓狼伝説２（キム）	超ロースコアのため集計取りのがし	さすらいのテコンダー ACE	ALL P×０（本当）
4	R−TYPE LEO㊺	4,284,920	EDO	ALL　残３
5	ドギューン!!㊺	3,239,540	EDO	９面ボス
6	ダイノレックス	2,169,800	EDO	ALL P×８ スティギモロク
7	ぷよぷよ	208,418	KAT	12面　BL479
8	戦斧デスアダーの復讐	偏差値858	熱死・Z	ALL トリックス
9	F/A	1,311,150	年内クリアは無理か?情けない人　YAM	８面ACM セミオート
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆＝2（38）
千葉県八千代市八千代台東１−６−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（チン・シンザン）	1,077,600	感動のWKO×１ Ⓑ−SATSUMA	ALL　Ⓟ×14 Ⓓ×１
2	餓狼伝説２（キム・カッシアン）	776,800	権兵衛　Ⓜ「３発殴って新」以下次号	ALL　Ⓟ×６ ⒶⒷ、ⒸⒹ付き
3	餓狼伝説２（不知火舞）	759,900	木野まことⒿRA	ALL　Ⓟ×11 ⒶⒷ、ⒸⒹ付き
4	餓狼伝説２（ビッグ・ベア）	395,100	茶色のジャンバー男ブッ殺す!! Ⓑ遊びです	ALL　Ⓟ×１
5	得点王	全７戦クリア	GACHAPIN四（ベネズエラの赤い星）	ブラジル使用 全機種ノーマル
6	V.R.（初級　マニュアル）	2′33″59	クソシュークソツューやっぱ俺!高沢一成㊙	ALL ４周設定
7	コズモギャングザパズル	714,322	ごン兵AⓂ ドン兵衛Ⓒ使用	ノーマルスタート
8	R−TYPE LEO	5,485,670	Ⓕ	ALL　㊺付き 残×４機
9	デスブレイド（連射、防御ボタン付き）	1,286,450	GACHAPIN四（うどん粉病患者）	ALL　Ⓟ×８ ファイター使用
10	ガルフストーム	10,000,000＋α	一生やります♡このゲーム♡♡　FCM	９−１達成㊺付き 全機種１COIN

ジャックアンドベティ ☆＝0（11）
群馬県太田市東本町18−13 ☎(0276)22−1136

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	67,481	RON	やさしい　ALL
2	ぷよぷよ	329,705	RON	ふつう　ALL 442
3	ぷよぷよ	266,282	RON	むずかしいALL 462
4	R−TYPE LEO	5,209,940	RON.R	ノーミス　ALL
5	リーサルエンフォーサーズ	3,217	BIM・B	トレーニング RD14
6	V.R.（ツインタイプ）	3′18″21	OAC−SRP "666"	エキスパート BL　48″87
7	天地を喰らうII	3,034,800	KOB	ALL　残０
8				
9				
10				

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆＝0（7）
神奈川県横浜市緑区美しが丘１−５−８ ☎(045)903−4056

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（ジョー・東）	206,100	ドラゴン㊫	７面　以下ノーマル設定
2	餓狼伝説２（アンディ）	165,900	居酒屋㊮	
3	SDガンダムネオバトリング	222,200	ハロウィン㊮	
4	V.R.（初級）	2′38″63	JAPAN!㊄	ツインタイプ
5	V.R.（中級）	2′46″37	梅しば㊔	ツインタイプ
6	V.R.（上級）	3′28″46	ツナピラフ㊫	ツインタイプ
7	ダイノレックス	310,000	ブラボーキングダム㊮	３面 トリケラトプス
8	リーサルエンフォーサーズ	2,003	ガンダム坊や㊒	
9	クイズ　カプコンワールド２	394,900	逆手中[illegible]茉国王	僧侶
10	クイズ　F１ １,２フィニッシュ	60,400	ブックルと30分間闘った男㊄	２面

ゲームin DAIEI ☆＝1（7）
千葉県市川市南八幡４−１−７駅南ビルB１ ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（関羽）	2,593,350	DUS	ALL（３人用筐体）
2	天地を喰らうII（張飛）	2,585,600	DUS	ALL（２人用筐体）
3	SDガンダムネオバトリング	991,500	アンドゥ（にせ）１号	７−３ ガンダム
4	R−TYPE LEO	5,295,380	EVE−WAK アンドゥー３号	ALL（ノーミス）
5	ダイノレックス	2,326,100	FHH	ALL
6	チャタンヤラクーシャンク	491,600	狼炎狼牙	ALL 白帯
7	F/A（６WAY）	2,010,150	MIRAGE−MUX（にせ）㋠	ALL　連付 JA−37×５
8	F/A（SEMI−AUTO）	1,914,000	MIRAGE−MUX（にせ）㋠	ALL　連付 ACM×４
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（7）
栃木県宇都宮市二荒町９−４渋田ビル１F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（テリー）	735,600	愛の黄昏錬金術会 "バーンナッカーSPT"	ALL レベル４
2	餓狼伝説２（ビッグベア）	1,106,400	いげんだにみそふで	ALL レベル４
3	餓狼伝説２（キム）	780,800	さんこう記録	ALL レベル４
4	ワールドヒーローズ（ドラゴン）	2,011,400	㊺なしきつい PST−JUN㊺	ALL
5	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	2,388,200	PST−はる㊌	ALL
6	ワールドヒーローズ（カーン）	1,692,400	高田馬場のサラリーマン	ALL
7	戦斧　デスアダーの復讐	偏差値688	瀬間無駄使いするな	
8	龍虎の拳（リョウ）	916,770	みかんせいじんあらわる	ALL
9	コズモギャングザパズル	2,718,005	とまとちゃん	レベル158
10	スーパー上海（プロフェッショナル）	114,200	シュールくん	

君こそゲーメスト！

その1

餓狼伝説2	山田十平衛	☆ 1,202,000	ゆみみみっくす発売記念 EGC-(神)STR	荏原ゲームコーナー（東京）
	チン・シンザン	☆ 1,077,600	感動のWKO×1 (B)-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	アンディ・ボガード	☆ 1,285,500	アンディーといえばこの人 EGC-(旅)POW様	荏原ゲームコーナー（東京）
	ビッグ・ベア	☆ 1,328,800	☆と思いを共にせよ… 伝説の力発動！VAP	
	テリー・ボガード	☆ 1,432,900	アキューバイター PROFESSOR(天)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	不知火舞	☆ 1,141,100	ヤダモンサイコー♡(神) STR（発狂寸前）	荏原ゲームコーナー（東京）
	ジョー・ヒガシ	☆ 1,038,100	最強伝説嵐を呼ぶ娘？ PST-JUN(へ)(た)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	キム・カッファン	☆ 885,700	いが夫(コラムスとっとと返せ！) (H)より	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
R-TYPE LEO	連付き	☆ 5,782,470	HYAKU-京城屋	個人申請GAMES WiLL（京都）
	連なし	☆ 5,676,030	GOL屋(ま)(眞)	個人申請GAMES WiLL（京都）
コズモギャング・ザ・パズル		☆ 9,999,999+α	全国1店、個人申請1名の皆様	
SDガンダムネオバトリング	連付き	1,032,200	CYR-MST	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	連なし	☆ 991,500	アンドゥ(にせ)1号	ゲームインDAIEI（千葉）
ビューポイント		☆連 3,336,010	ばるとりっ君(は)	個人申請GAMES WiLL（京都）
爆烈ブレイカー	連付き	1,039,130	HKR	タウンスポットプレイランド（大阪）
	連なし	952,460		
チャタンヤラクーシャンク	白帯	☆ 616,500	パ空手一代男 抜有り引き分け超クソゲー(神)	荏原ゲームコーナー（東京）
	茶帯	234,300	猿・再び！	ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
	黒帯	431,400	かりやん もしもしまさきです	中央プラザ大泉店（東京）
F-1グランプリ パートII	Aコース	6′12″412	WZH	個人申請GAMES WiLL（京都）
	Bコース	6′33″278	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館（福岡）
	Cコース	7′51″254		
	Dコース	7′46″784		
ガンボール		☆ 99,999,999+α	プルトニウムZZ(か) まえしまかな♡	タウンスポットプレイランド（大阪）
戦斧デスアダーの復讐	スタンブレード	☆ 869	全国2店の皆様	
	ドーラ	☆ 869	全国3店の皆様	
	ゴアとギリアス	連必 869	ESSAY-MYK	ハイテクセガ高崎（群馬）
	リトルトリックス	☆ 879	全国5店の皆様	
ぷよぷよ		☆ 406,167	INΣ-UYK	個人申請GAMES WiLL（京都）
天地を喰らうII	関羽	☆ 必3,375,200	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	張飛	☆ 2,927,750	CYCLONE-NEC	チャレンジャー関大前店（大阪）
	趙雲	☆ 必3,540,050	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	魏延	☆ 必3,553,500		
	黄忠	☆ 3,223,350	(有)小笠原企画従業員TXI	個人申請ゲームセンターウィング（大阪）
メジャータイトル2	アメリカンコース	プロ −20	KLM	プレイシティキャロット松本店（長野）

今月は冬休みに向けてのニューゲームラッシュ。新機種が多い多い。

1番人気は餓狼伝説2。キャラ別に集計していますが、すでにオールパーフェクトの出た部門もあります。アルゴリズムを見切り、いかに完璧なパターンを作っていくかがおもしろいゲーム。これから長い戦いになりそうです。

続くR-TYPE LEOは連射別集計。ノーミスクリアが多く、500万点台の熾烈な争いになっています。

コズモギャング・ザ・パズルは1か月目で早くもスコアカンスト。2か所での達成となっていますが、同一人物の記録です。まだまだ人気があるので、今後はカンスト時の最少コズモ数で勝負していきたいと思います。

SDガンダムネオバトリングは激ムズゲーム。最近では珍しく、最初の月はクリアが出ませんでした。一見意味がなさそうで実は相当違いが出るということなので、連射別で集計しました。が、今月は連付きの申請は1店だけです。

ビューポイントは、同時プレイ設定（死んでも戻されない）の店と、交互プレイ（死ぬと戻される。こちらのほうが高いスコアが狙える）設定の店があるようです。

後者が標準で数も多いようなので、交互プレイ設定での集計とします。

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (16)

東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャインシティ文化館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダムネオバトリング	366,500	つぼい	EXガンダム使用 3－5
2	餓狼伝説2	311,700	壺井加寿誠	アンディボガード
3	龍虎の拳	156,890	若松	ロバート使用
4	ぷよぷよ	306,789	33万はいく(N)	ALLクリア
5	ビーストバスターズ	6,659,570	山崎 正敬	サミー ALLクリア
6	コズモギャング ザ パズル	899,657	FIA	レベル77 コズモ489
7	チャタンヤラクーシャンク	308,000	よこちん	白帯 8人抜き
8	V.R.（初級）	2′38″75	くじらちゃん	
9	V.R.（中級）	2′42″18	辺見マリの弟	
10	V.R.（上級）	3′23″93	AKI	

池袋プレイランドラスベガス ☆＝2 (14)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3983－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオバトリング（連なし）	720,600	DAB.S	1コイン5－6 アレックス
2	ダイノレックス	1,220,500	〆切前にソルダム消えてごめんなさい(彩)	1コイン7面 パキケファロ
3	ぷよぷよ（1コインふつうから）	338,749	GAM君がライバル(N)	1コインALL (ア)461
4	コズモギャング ザ パズル	3,893,715	とみい	1コインEXP～ Lv209(コ)1488
5	ドキューン!!（連なし）	4,151,320	DMD	1コイン12－9（2－2ボス）
6	ソルダム（セキーロ）	3,711,280	DAB.S	1コインALL
7	V.R.（ツイン）	2′37″37	DEF（まかせろ）	ビギナー MT
8	バース（連あり）	8,794,900	VIF－INO	1コインALL 残3
9	ワールドヒーローズ	2,039,600	DAB.S	1コインALL マッスル
10	ソロモンの鍵	38,944,954	JAL（ウルテク成功）	1コインALL

ノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝14 (230)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	885,700	いが夫（コラムスとっとと返せ!）(H)より	ノーマルALL キム
2	戦斧デスアダーの復讐(連)(必)	偏差値879	IML－YUJと しんやくん	ノーマルALL リトルトリックス
3	戦斧デスアダーの復讐(連)(必)	偏差値869	IML－YUJ	ノーマルALL ドーラ
4	F/A（JA－37、(連)付）	2,068,700	H・H家円満解散記念もう泊まれません。	ノーマルALL (H)
5	F/A（ACM、(連)付）	2,069,600	さらば小川。俺達は君のことを忘れない。	ノーマルALL（ウリ半分）(H)
6	F/A（GR.5、(連)付）	2,060,100	VAPもやるもんだねー。HIM他数名より	ノーマルALL (H)
7	F/A（JA－37、(連)ナシ）	2,059,650	小川君、今までいじめてごめんね。平城より	ノーマルALL 俺は無実(H)
8	F/A（ACM、(連)ナシ）	2,059,000	WIZも大変だねー。平城他数名の方より。	ノーマルALL (H)
9	F/A（GR.5、(連)ナシ）	2,055,000	一番大変なのは年末の俺か?俺様より	ノーマルALL 平城感謝しろ!(H)
10	SDI	79,638,660	やんちゃ姫GTO/K 3(J)	ノーマルALL

荏原ゲームコーナー ☆＝8 (243)

東京都品川区旗の台3－12－3 荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1,285,500	アンディーといえばこの人EGC(旅)POW様	ALL P×?
2	餓狼伝説2（山田十衛(連)(必)）	1,202,000	ゆみみみっくす発売記念 EGC－(神)STR	ALL P×12 1、1、1、2
3	餓狼伝説2（ビッグ・ベア(連)(必)）	1,328,800	☆と思いを共にせよ…伝説の力発動!VAP	ALL P×14 2、2、1、2
4	餓狼伝説2（不知火舞(連)(必)）	1,141,100	ヤダモンサイコー♡(神)STR（発狂寸前）	ALL P×12 2、1、1、1
5	エクスパニア（3P使用）	51	そろそろ仲直りしろよ!(H)! by(お)SPT	ALL 85% DMCもだぞ!
6	F/A（5－WAVE(連)）	2,040,800	ビンゴ大会2位にはかないません (お)SPT	ALL F－14D
7	V.R.（通信台・初級7S）	2′34″78	20周モード集計希望!若返った男OYA－G	ALL
8	V.R.（通信台・上級7S）	3′18″18	てる君、KYZって何の略?	ALL 今わかったからもういいや
9	戦斧デスアダーの復讐	偏差値879	ペンネームがムーチョ!スペイン野郎DMC	ALL TRIX使用
10	チャタンヤラクーシャンク（白帯）	616,500	パ空手一代男 技有り引き分け超クソゲー(神)	ALL

ゲームセンターUFO 4店集計 ☆＝2 (91)

東京都町田市旭町1－7－5 ☎(0427)29－5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（テリーボガード必付）	577,900	燃え尽きたよ…真っ白にな…Mrしおしお君	1cALL 以下ノーマル
2	餓狼伝説2（山田 十兵衛必付）	459,500	ウ○○ゴルー○激熱!あんた阿呆かいBT夫	1cALL
3	F/A（F－14D連付）	1,038,900	よりによって良の話のダイジェスト…CAT	R－7 ヒーロークラブぶっ殺ス!
4	F/A（ACM連付）	957,900	僕十番中学の生徒手帳買います!(Y)（(円)も）	R－7 T.A. 女学院のも買うぞ
5	ブランディア（ディオクレス）	13,157	千点先は闇でしょ♡URX－BT夫(神)(頼)(み)	ALL残OD×5 すんげーきちーの
6	ブランディア（イリアナ）	12,713	浦和良再登場、今からポン刀磨いてますCAT	ALL残OD×8
7	ブランディア（レツ・ゼン）	14,220	嵐を呼ぶ変態只今参上!セイラア福島(坊)(仕)(様)	ALL残OD×7 俺の色はメタル紫
8	ブランディア（ジュレーン 必付）	11,527	プッシュベイビー放映終了記念!D・ELF	ALL残OD×7 ランボよ永遠なれ
9	富士山バスター（将軍）	1,280,400	ん?フウマはどうしたボウズ…?(J)－TER	ALL(P)15(D) 連付
10	富士山バスター（さぶ）	1,104,500	ん?Jカーンはダメかボウズ…?(J)－ONY	ALL(P)16(D) 連付必付

カジノカーニバル ☆＝0 (14)

東京都立川市柴崎町3－2－16 ☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	5,363,520	SEP－くり「投げ」くん	連なし TEN君ありがと
2	ビューポイント	2,218,810	SEP－FECT T.E	1 COIN ALL
3	餓狼伝説2	914,300	SEP－FECT T.E	アンディ使用 1コインALL
4	戦斧デスアダーの復讐	偏差値808	とうとう仕事がゲームオーバー佐藤一郎	トリックス使用 1コインALL
5	ぷよぷよ	356,811	雪道チェーンはまかせたぞ名取屋NAL	ふつう ALL 535コ
6	FIグランプリII	予選おち	大学も予選落ち STT	
7	餓狼伝説2	684,200	真弓ちゃん、ちゃんと信号は見ようね!!	テリー使用 1コインALL
8	餓狼伝説2	677,400	ターボこない、スーパーウリアッヒしたい。	キム 使用
9	SDガンダム ネオバトリング	352,200	ぞぬ	RX－78使用 4－2
10	天地を喰らうII	324,100	入荷初見スコア	

キャッスル&YOU² ☆＝4 (268)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	334,204	G.M.C.やちよ	ALL ふつうスタート
2	戦斧デスアダーの復讐（スタンブレード(連)）	偏差値869	JAG－WOP	ALL
3	戦斧デスアダーの復讐（ドーラ(連)）	偏差値869	JAG－WOP	ALL
4	戦斧デスアダーの復讐（リトルトリックス(連)）	偏差値879	JAG－WOP	ALL
5	餓狼伝説2（チン・シンザン）	813,500	LIE－FER(天)	ALL
6	天地を喰らうII（魏延 (連)(必)）	3,098,600	DISP－ばくだん	ALL 全機種ノーマル設定
7	ガンバスター	3,104,200	かまし	ALL スパーク使用
8	ウォリアーブレード（ラスタン(必)）	478,330	EXCEL－KUMA	ALL
9	ウォリアーブレード（デュート(必)）	427,420	EXCEL－KUMA	ALL
10	モータルコンバット	2,615,000	EXCEL－ソーヨノ星人	7面 SUB・ZERO使用

西銀座ゲームプラザ ☆＝1（5）
山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザパズル	9,999,999 +α	大天才! FLAP総師－ANP	レベル520ライン960コズモ5746
2	F/A（セミオート・連つき）	1,738,550	夜桜満開	1c ALL F/A－18E
3	F/A（オート・連つき）	810,850	夜桜満開	6面BOSS X－29
4	F/A（フルオート）	661,100	夜桜満開 GO SAKURADA	6面BOSS F117－A
5	ファイナルスターフォース	1,612,860	C&P－月野雫(み)	ALL
6	餓狼伝説2（テリーボガード）	707,700	FLAP－MAD	1c ALL P×?
7	天地を喰らうII（張飛）	521,100	穴うめナイト BYT	1c 4面
8	ダイエットGo!Go!	3,130,017	しばた	ALL ×4
9	V.R.（中級）	3′13″31	SET	
10	ストリートファイターII'ターボ勝ち抜き	17人	流離の吟遊詩忍 CHUN・LI（白）	

ゲームプラザニューヨーク ☆＝0（3）
神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467)44－0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（関羽）	1,586,560	ECM－ZENJI	R－8ボス手前
2	天地を喰らうII（魏延）	1,328,050	ECM－ZENJI	R－7
3	コズモギャングザパズル	2,287,117	chun!?	LEVEL144 HARD
4	R－TYPE LEO（連なし）	5,114,840	HORI－MYK	ALL
5	ドギューン!!	4,946,510	ECM－FISCHER	2－4
6	F/A(GR－5) 空地(連)付	2,046,600	SSC－VAP	ALL
7	龍虎の拳（リョウ）	1,010,840	ECM－ZENJI	ALL P×15
8	富士山バスター（将軍）	885,500	Luck－亀吉(歹)(な)	ALL P×11
9	フィグゼイト（GX－026）	4,765,860	やるぞ ロボットくん	4－1
10	フィグゼイト（カル・ホーン）	4,271,790	メガネあざらしなまか(さ)	3－5

中央プラザ大泉店 ☆＝0（3）
東京都練馬区東大泉1－35－6 永楽ビル2F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	チャタンヤラクーシャンク	431,400	かりやん もしもしまさきです	1コインALL 黒帯 16人全員ブチ殺し
2	R－TYPE LEO	5,109,020	ふとかり S氏 13本○○さん17本	ノーミスALL
3	テキパキ	9,999,990	Ⓝ アラチャン最中に電源切るな!	LV712
4	ぷよぷよ	263,686	Ⓝ H氏見事なばっくれだ!	12面 453
5	アンダーカバーコップス	11,673,390	ばんぷう 中原に保健所来ないで。	1コインALL ローザ
6	ソルダム（ソルダム）	6,151,840	ウッキー大原 ボーナス基本給で割れない?	LV140 ライン370
7	ソルダム（セキーロ）	1,235,860	タカP＆ノグP♡ オレのはBIGだ（笑）	1コインALL
8	バース	6,116,900	デューダしばちゃあしたも配達ヨロシク	1コインALL
9	ブランディア	8,349	小中ービデオはまだか?! 来年の忘年会も3国か?	レツ・ゼン
10	コズモギャングザパズル	1,404,870	祝!!中原新入社員一はめだよ!!	コズモ803 LV.101

夢空間ファンタジー ☆＝0（3）
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ボンバーマンワールド	2,566,590	APOⓈ	1コインALL 残5
2	F/A	1,478,400	HTL NowWin Ⓢ	ALL ACM 残1ダメージ
3	超時空要塞マクロス	400,700	KENTAROH	KEIZEN
4	F/A	1,565,200	HTL NowWin Ⓢ	ALL JA37 残2ダメージ
5	F/A	1,185,600	HTL NowWin Ⓢ	8通 GR－5（けっこう使える）
6	ドギューン!!	2,597,790	EPT ラッキースター H.S	1coin ラウンド9
7	コズモギャングザパズル	908,537 ノーマルスタート	SUP	LV96 コズモ1148
8				
9				
10				

プレイスポット・サン ☆＝0（58）
神奈川県小田原市栄町1－14－57 ☎(0465)23－3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド2（1P僧侶）	5,921,500	MIDの涼の参謀!! CCB	ALL 100% ノーマル設定
2	R－TYPE LEO	4,121,180	配島さん	ALL 1ミス
3	龍虎の拳（リョウ）	1,025,340	ぺん!	ALL(八)
4	ストリートファイターII'（ソニックが連射できるやつ）	1,745,500	ひかるちゃん	ALL 2のがし 少佐使用
5	ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,514,700	天才少年石黒君	ALL P×21
6	ストリートファイターII'（ケン）	1,507,100	(研)使用リリーとギースはお約束!DEV⑤(発)(男)	ALL P×23 D×3
7	ストリートファイターII'（バルログ）	1,429,400	そして よがあけた…しくしく INN	ALL P×22 たる
8	餓狼伝説（テリー）	523,500	パワーウェーブの鬼!!PIA!!	ALL(八)
9	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	2,238,300	こいつとはもうやったぜ! Hマニアの俺♡	ALLP×9 30点…ですか?
10	ストリートファイターII（少佐）	1,543,100	退きました… MPO－Y・K(さ)(よ)(な)(ら)	ALL P×21 D×13 たる

ゲームセンターコパIII ☆＝1（68）
神奈川県秦野市南矢名62－42 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオバトリング（1P）	1,032,200	CYR－MST	7－5連付 ノーマル設定
2	R－TYPE LEO（1P）	5,113,770	N.ABE	ALL ノーマルノーミス
3	コズモ・ギャングザパズル（スコア部門）	3,809,791	CYR－TEM(武)	10万×4 エキスパート
4	コズモ・ギャングザパズル（コズモ部門）	1,047	あすたると	エキスパート
5	ファイナルスターフォース（1P(連)）	1,652,860	N.ARC－CRX～S・S	ALL ノーマル設定
6	ドギューン!!（1P）	2－4	CYR－MST	ノーマル設定
7	爆裂ブレイカー（1P(連)STEEL）	738,760	兄	ALL 1UP×2 残×1ノーマル
8	V.R.（初級）	2′35″37	HNR－親父	ALL ノーマル 2シーター
9	V.R.（上級）	3′21″00	HNR－親父	ALL ノーマル 2シーター
10	ファイナルラップ2（1P JAPAN）	2′28″51	MCO	ALL (六) H4年4月4日

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（7）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（趙雲）	2,917,550	KWR	ALL 標準
2	コズモギャングザパズル	1,017,159	KWR	レベル95 標準 ノーマルスタート
3	R－TYPE LEO（(連)なし）	4,232,170	T・PAC－2 FORNA	ALL(連)無し標準 残3 1ミス
4	F/A（6WAY）	1,488,800	HTL－NowWin!(ら)	ALL(連)無し標準 残1 甘すぎる
5	メジャータイトル2（アメリカン）	－20	KLM	ALL標準 プロALLバ?
6	ソルダム（ノーマル）	9,434,710	FGD－Bal	レベル159 439ライン
7	ソルダム（セキーロ）	2,602,320	FGD－Bal	レベル59 標準 258ライン
8	達人王	1,097,400	平沢岳史	6面 標準
9	空牙（セイレーン）	2,452,730	Tiny－DIL	2－3(連)付標準
10	シェータウェイII	2,600	大勢のお客様	ゲームランク標準 飛行機パターン難

がらんがらん
長野県駒ヶ根市須東6－23 ☎(0265)83－4123

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,218,500	AIL	ALL 拳
2	ストリートファイターII'	888,300	KEN	
3	ウルフファング	841,100		Dコース ALL 阿修羅
4	ウルフファング	858,200	GRIFIN	Cコース ALL 閻魔
5	ウルフファング	1,070,400	GRIFIN	Bコース ALL 閻魔
6	ウルフファング	969,090	AIL	5－A 虎徹
7	ウルフファング	1,407,990	GRIFIN	4－A スペシャルコース
8	ブラックハート	465,600	Z.Z	5面
9				
10				

アップル流通店
静岡県千代田1－7－8 ☎(054)263－9373

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R.（上級）	3′24″90	WXZ	
2	爆烈ブレイカー（STEEL使用）	449,820	WAD-GC-WIS EⒶ 1ヶ月前の記録!	
3	餓狼伝説2	309,400	クリシュアラー OPY-SUK(鬼)	
4	達人王	1,059,410	5ヶ月前のスコア! YNG	
5	サンドスコーピオン	2,566,300	6ヶ月前のスコア! わいずⒶ	
6	バース（フロント）	5,418,300	5ヶ月半前のスコア! YNG	
7	トップランディング	884	7ヶ月前のスコア! 宮前真樹の彼氏ひろ	
8	F1グランプリ（アグリ使用）	8′12″141	7ヶ月前のスコア! さいごのしれんでの男	
9	ニンジャコマンドー（リュー・イーグル使用）	3,072,080	8ヶ月前のスコア! Y・K	
10	コズモギャングザパズル	2,882,886	オアソビクン	

ハイスコア通信
―お店から―

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
ストIIダッシュターボ対戦台を4組設置！昨年は、ストIIダッシュ大会御参加、ありがとうございました。今年は、ストIIダッシュターボ大会を、月いちペースで開催しますのでよろしく。

●JOYCOMS（福島）
スタンハンセンに破壊された（本当）ロイヤル店のソニックブラストマンが復活しました。

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
餓狼伝説2、当店には2台入荷していますが、1台は、ABボタン（奥行き移動ボタン）、CDボタン（ラインとばし攻撃ボタン）がついています。

●ゲームインDAIEI（千葉）
メダルコーナーに麻雀ゾーン設置しました。貸し出し料金、今どき何と、1000円で120枚!!

●池袋プレイランドラスベガス（東京）
ソロモンの鍵の稼ぎが判かりました。運が良ければ、1億点が出せそうです。 by (杉)

●ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
新製品が全然入荷しない（というわけでもない）。自分がやりたいゲームがない。元金4000円が、15350円になった。もちろん競馬で（5レースやって3レース的中―24倍、54倍、62倍）12月19日。 by (じ)
――あなたねえ、勉強しなさい！ by (ず)

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
当店では、只今、ストIIダッシュ&TURBOの対戦者を、ひろく全国へ求めています。必ずハイレベルな戦いができるはずです。是非一度来店してください。 店長&FLAP 一同

●扇が丘レジャーセンター（石川）
12月18日にストIIダッシュターボが入りました。激しい空中戦をお楽しみください。 by ZAP

●アミューズメントスペースハスラー（三重）
ストIIダッシュターボ、12月18日入の為、インカム、人気が伸びず…

●遊-ingポイントセオラ（滋賀）
大阪、岐阜から12月19、20日と、泊まりがけの遠征、本当にありがとうございました。機会がありましたら、また集まって盛り上がりましょう。 by SDI&常連一同

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
先日、ストIIダッシュキャラ別大会を開催しました。その結果、発表させていただきます。優勝、永田哲也君（ケン）、2位、奈須拓也君（バルログ）、3位、[illegible]使い君（E・本田）。高校生の企画ですべて行い、大変盛り上がり、大、大成功でした。子供の要望でゲーメストの掲載を希望しましたが、今月は入り切れませんので、この欄に書かせていただきました。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
昨年、当店に遠征に来てくださった方々、本当にありがとうございました。今年も是非、遊びに来てください。

●ゲームキャロット住吉（長崎）
93年も、新製品がバリバリはります。よろしくー

担当より
本年もよろしくお願いします。

君こそゲーメスト！

その2

F/A	6-WAY 連付き	☆ 2,068,700	H・H家円満解散記念 もう泊まれません	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	6-WAY 連なし	☆ 2,059,650	小川君、今までいじめてごめんね。平城より	
	5-WAVE 連付き	2,040,800	ビンゴ大会2位にはかないません おSPT	荏原ゲームコーナー（東京）
	5-WAVE 連なし	1,662,900	CBX	プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
	ストレート 連付き	☆ 2,060,100	VAPもやるもんだねー。HIM他数名より	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	ストレート 連なし	☆ 2,055,000	一番大変なのは年末の俺か？ 俺様より	
	セミオート 連付き	☆ 2,069,600	さらば小川。僕達は君のことを忘れない。	
	セミオート 連なし	☆ 2,059,000	WIZも大変だねー。平城他数名の方より	
	オート 連なし	1,549,250	CBX	プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
	フルオート	2,013,350	しりに400円㊍	個人申請プレイシティキャロット星ヶ丘（愛知）
ソルダム	セキーロモード	☆ 3,711,280	DAB. S	池袋プレイランドラスベガス（東京）
ブランディア		☆ 19,326 ジュレーン	姫ちゃんはブローチ！ YOKYUN-DOS	個人申請ゲームセンターキムラ（埼玉）
V.R.	ツインタイプ ビギナー	☆ 2′33″56	MSO-10-LIE㊎	個人申請プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
富士山バスター	かっぱ	1,345,500	MDK-GUN	個人申請ゲームプラザミッキー（広島）
	芸者	1,272,400		
	相撲	1,087,100		
	さぶ	1,104,500	ん?Jカーンはダメか ボウズ…?◎-ONY	ゲームセンターUFO 4店集計（東京）
ワールドヒーローズ	ジャンヌ	☆ 2,482,100	氷の至高王様 PST-KLS㊌	個人申請プレイシティキャロット宇都宮店（栃木）
	J・カーン	☆ 連2,032,300	最近仕事[illegible]忙しいよ PST-JUN㊎	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	マッスルパワー	連2,558,500	柊BUG	
	ラスプーチン	連2,637,800		
ウォリアーブレード	ラスタン	必478,330	EXCEL-KUMA	キャッスル&YOU²（東京）
	デューイ	必427,420		
ソニックウイングス	F-14	連1,659,900	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	JAS-39	連1,457,600	AXIOM-ZZZ	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ガンバスター		3,104,200 スパーク	かまし	キャッスル&YOU²（東京）
デスブレイド	連付き	1,286,450	GACHAPIN㊃（うどん粉病患者）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ストリートファイターII	E・本田 連なし	1,762,100	宮沢えりに捧ぐ！ 剣ちゃん	サブカルチュア（福岡）
	ブランカ 連付き	1,854,700	INΣ-GYO	個人申請GAMES WILL（京都）
	ガイル	連2,157,300	CST㊉	個人申請GAMES WILL（京都）
	ケン	連1,797,800	タカヰミキヲ	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ゼクセクス		4,208,400	SUR-小川範子㊕天罰㊗	個人申請ハイテクセガ神戸（兵庫）
ボンバーマン	ノーマルゲーム	連17,478,400	INΣ-UYK	個人申請GAMES WILL（京都）
フラッシュポイント	面セレクトなし	1～97面	新製品続々入荷	個人申請GAMES WILL（京都）
E-SWAT		2,561,600	ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
スカイアドベンチャー		連10,772	KAJ	個人申請タイトーイン表町店（岡山）
SDI	4機設定	79,638,660	やんちゃ姫 GTO/K3J	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）

爆烈ブレイカーは連射別集計です。申請数の関係でキャラ別にはしていません。

チャタンヤラクーシャンクは、白帯、茶帯、黒帯でゲーム内容が大きく異なるため、部門別にしています。が、申請数は多くありません。茶帯は先月のスコアです。

F-1グランプリパートIIはコース別タイム集計ですが、こちらも申請数が少ない。Aコースのトップはオール1位クリアではないですが、タイム集計なので認めることにします。

ガンボールはこれまた集計1か月目でカンスト。お疲れさま。

戦斧デスアダーの復讐は、各キャラ先月より1ポイントずつ延びました。今度こそ究極だそうです。

ぷよぷよは難度が下がる裏技が発見されました。これを使ったスコアも認めます。今月のトップは使用していないようです。

天地を喰らうIIは基板売りが始まったため、今月からキャラ別集計です。3人同時設定と2人同時設定では分けていません。

さて、先月号のハイスコアですが、フィグゼイトのスコアを訂正させていただきます。これは、スコアでは更新していたのですが、エリアが以前のものを越えていなかったためです。すみませんでした。

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)39－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼2　東丈	503700点 クラウザー	「新城にターボのVer.2入ったから行ったけど	子ついてるから[illegible]接キー坊つけた方
2	クイズF－1　1,2フィニッシュ	1502000点 98pts.	人で大変。」「俺も行った。そん時小沼やっと	早いよ。注射場でさ話したケドあいつ
3	リーサルエンフォーサーズ	4050. 48. JUN	ったわ。」「小西も藤井も若いのそれ新城技	人格データ基板にコピーしてU&U
4	ダイノレックス	42800点 R－4	スパります状態。」「本当け。」「でもNew志郎	に置いてんだろ、もう情報体になった
5	R－TYPELEO	1120110点ALL 塩原	君もちゃんとガードするからね。」「あ!それで	から死んでもTTんだってさ。こな
6	ビューポイント	151300点 RED吉	こないだダンボールのおおい作っとったん。」	いだなんか「メシ喰う?」「て言うから
7			「早瀬さんこれ河原達読んどるんぜ真似すん	ついてったケドいきなりシャブ丼の
8			なか。」「当然や! 4階から8階まで全部ダン	上大盛だぜ金沢の時からだからもう
9			ボール対戦台や。」「皆ダムダム人やね。」「相	15年だぜありゃ長くねーよ。まっ…
10			と話?難いよいつもヤクッてるもん,あいつ端	でもゲーマーだから分んねーかな。」

HI－TECHSEGA金沢店

☆＝0 (42)

石川県金沢市片町1－3－9　☎(0762)21－9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（黄忠使用㊇）	2,179,450	仕事さぼってストIIターボⓇⓘⓀ	R.8　BOSS 3Pバージョン
2	R－TYPE LEO	3,971,230	KRT－Mr.たちかわ君Ⓚ㊕	ALL
3	V.R.（エキスパート）	3′20″65	さだきち!	1ST ツインバージョン
4	ぷよぷよ	173,928	KRT－Mr.たちかわ君Ⓚ㊓	ふつうスタート stage11
5	F/A（F－16使用㊇）	1,386,200	GOR－どーですかお客さん㋤	ALL 全台ノーマル設定
6	ワールドヒーローズ（ハンゾウ使用）	1,760,700	せくせく	ALL ノーマルモード
7	ナイトストライカー（Qゾーン㊇）	89,242,370	犬で10万－MS㋮	ALL オールパ
8	ナイトストライカー（Rゾーン㊇）	92,071,850	KRT－Mr.たちかわ君Ⓚ㊓	ALL オールパ
9	ナイトストライカー（Sゾーン㊇）	92,482,310	すし（あとは走るだけ）	ALL オールパ
10	ナイトストライカー（Uゾーン㊇）	89,223,250	セラヴィー先生（さのう20%）	ALL オールパ

ウィルトークTAITO金沢

☆＝0 (14)

石川県金沢市片町1－4－11　☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	746,900	長田軍団タイトー支部長少佐ダーク氏だく	S－12 アンディ
2	餓狼伝説2	544,900	同伍長タカビー"ぞいさ伊藤"やば夫㊍	S－10 東
3	餓狼伝説2	494,200	りょうこ	S－10 不知火
4	餓狼伝説2	306,600	ゆっきい	S－9 キム
5	餓狼伝説2	385,800	KEN	S－8 山田
6				
7	ダイノレックス	1,211,200	ジェームス　大司教	最終面ボス ティラノサウルス
8	V.R.（初級）	3′13″34	ABA	
9	V.R.（中級）	3′14″18	UTT	
10	ガンバスター（エース使用　1コインALL）	2,931,600	さすらいのアセンブラーKAZ	

扇ケ丘レジャーセンター

☆＝0 (18)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)48－3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	5,112,580	GAC－JOE㊐	ALL　ノーミス
2	ドギューン!!	3,075,590	新潟Yottaka	9－8
3	ぷよぷよ	262,041	NEW TYPE Yottaka	10面　ふつう 341ライン
4	ザ・グレート・ラグタイム・ショー	328,700	NEW TYPE　剣'S Yottaka	3面（B→C）
5	ソルダム	260ライン	ウインカー消し忘れ ZZ－R	1000万点時
6	ブランディア	7,458	ZZ－Rのホモ～	ALL レツ=ゼン使用
7	ファイナル・スターフォース	1,642,960	J・N	ALL　ノーミス
8	卒業研究	下書き中	穴埋めZAP	はたして卒業することができるのか
9	V.R.	3′11″34	伊佐治　㊓㊐	BEGINNER MT7速
10	V.R.	4′04″43	GOL－伊佐治和雄㋤ いさっとんな!	EXPERT MT7速

イエローハット

☆＝2 (133)

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)452－5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・グレイト・ラグタイムショー	683,540	ILW－TOA愛好会 E、T!ゆび2本破壊	5面
2	エクスパリア	殺った人数 43人	えくすたあ	85%　ALL 残1
3	コズモギャングザパズル	コズモ1,057 4,158,668	巴　昼の部ハイスコアラーいおり組参謀	L.78 100万×1
4	R－TYPE LEO	5,444,420	IML－井口ハイパー	ALL　ノーミス
5	天地を喰らうII（魏延）	1,917,250	K.M㊙	8面ボス
6	天地を喰らうII（関羽）	1,779,500	えふえふちぇい!	9面ボス
7	メジャータイトル2	－20	MITSUOOO	ヨーロピアンコース
8	ソルダム（ノーマルモード）	10,000,000+α LINES242	DCC－AGAS－KACP	とどかない!
9	ドライバーズアイ（通信バージョン）	3′05″943	EBISU	AT 穴うめ
10	デッドコネクション	304,630	SZK㊡	ALL

ゲームセンター大野プレイランド

☆＝0 (6)

福井県大野市陽明町1－1401　☎(0779)65－1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A（ACM）	696,850	ブランド　オヤジ	5面ボス
2	F/A（Mr.2000）	636,250	CHECKぅ～IHO:㉅	5面
3	魔法警備隊ガンホーキ	384,300	ESS－KEI[illegible]	5面　ランク5
4	天地を喰らうII（ギエン）	531,200	バロン	3面　ボス
5	餓狼伝説2（山田十平衛）	25,850	TWO、D、ISHI!!	レベル4 6面　㊇なし
6	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	27,860	ESS－KEI[illegible]	レベル4 3面　㊇なし
7	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	58,600	ESS－KEI[illegible]	レベル4 3面　㊇なし
8	餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	50,500	ESS－KEI[illegible]	レベル4 3面　㊇なし
9				
10	富士山バスター（侍）	265,600	TWO・D・ISHI!!	1コイン　7面 ㊇なし

ゲームインカナザワ

☆＝1 (13)

石川県金沢市安江町3－4　☎(0762)31－3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦斧デスアダーの復讐	偏差値879	ブリバリ次はいつ帰ってくるんだ?	ALL トリックス
2	戦斧デスアダーの復讐	偏差値792	水商売の[illegible]ブリーフマン	ALL スタンブレード
3	戦斧デスアダーの復讐	偏差値788	ブリーフマン	ALL ドーラ
4	ぷよぷよ	233,390	B.J	11面
5	ダークシールII	244,100	ブリ　バリ　ブリブリ あ～エロくせぇ～	R.4 KNIGHT
6	ストリートファイターII'	1,268,000	15歳は食べごろなのちゃ　byブリバリ	ALL　バイソン 爪×2　クミス
7	ソニックウィングス	受付中	その前はたしか12だったかな。ねぇブリバ	り　エロくせぇ～
8	ゼロウイング	同　上	ブリバリ、全部バラしメッキが全てはがれる	てやろうか? 日は近いな
9	Bラップボーイズ	同　じ	ブリバリにだまされちゃダメっス	奴はただの変態なんです。
10	ブリバリ怒っちゃだめっス		今日のところはこの位でかんべんしてやろう、来月をお楽しみに	に

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西柿内251 ☎(07442) 3 −1212

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (伸至の妻、春麗♡)	1,427,900	格闘団体TSL大将 春麗の夫、舞雷皇伸至	春麗、愛しいお前に熱いkissを♡
2	天地を喰らうII (張飛翼徳)	1,680,850	延岡のみんな元気か? 舞雷皇・影 蛟龍・水	1c8面 やあGONTA君だよ!
3	天地を喰らうII (関羽雲長)	711,650	フリーザ(雷仁あと一歩で死す)DDT	三沢、川田組、優勝おめでとう!
4	天地を喰らうII (趙雲子竜)	623,350	1ヶ月修業に出ていてやりこめなかった伸至	1月4日!ムタよ!蝶野を血祭りだ!
5	天地を喰らうII (魏延文長)	552,050	格闘団体TSL 舞雷皇、影 神威・風	最近TSL内でWCWが大人気!!
6	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1,516,300	常連に喧嘩売っといて戴ろうってのは笑止!	by担当。このスコアは担当のだよ
7	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	1,046,100	初クリア植草定男です	誰もぬかないでー!!
8	ソニックウィングス (ヴィリアム)	853,400	エレミハンゾウ	初入場!エレミ!
9	ファイナルラップ3 (スペイン)	2'45"35	乙女塾フリークの Joy原やん	スミスは痛い!
10	ギャラクティックストーム (他店・証人り)	6,913,500	格闘団体TSL 舞雷皇、影 闘狼・地	↓スティング最高!でも親日が一番!

プレイシティキャロット四日市店
三重県四日市市西浦2−4−5 ☎(05978) 9 −0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (アンディ)	426,600	すぎやん	R.11 LEVEL=4
2	コズモギャングザパズル	718,139	D.M−凱	LEVEL=71 ノーマルから
3	ヴィマナ	2,326,230	AOI−CHACHA	2−6
4	マッピー	672,660	JR.	R.45 エプリ無し
5	天地を喰らうII	入荷しました。		
6	ダイエットGo!Go!	2,778,953	え〜さん 本気じゃないよ	え〜ぱなし ALL
7	エクスバニア		1人でPLAYする人いないです。このゲーム	
8				
9				
10	編集後記	う〜ん、最近常連客ノートも真っ白で…	が来ないのである。だ申請が全然、無い。こ	から、ハイスコア待ったねぇ。担

キャノン最前線 ☆=0 (80)
愛知県岡崎市康生通東1−6 ☎(0564)25−2612

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE LEO (1P・連)	5,709,240	IML−UUU㊟	ALL ノーミス
2	R-TYPE LEO (1P)	5,616,900	IML−井ロハイパー	ALL ノーミス
3	コズモギャングザパズル (1P)	2,200,104	なかお	レベル118 コズモ230
4	龍虎の拳 (ロバート)	768,750	MOLのつれのモル	ALL
5	クイズカプコンワールド2 (戦士)	5,808,100	運のない人Ⓟ	ALL 100%
6	クイズカプコンワールド2 (ネコ)	5,600,000	穴うめⓅ	ALL 99% P×13
7	ぷよぷよ (1P)	306,862	NOZ	13面 ノーマルスタート
8	エクスバニア (1P)	21	穴うめ㊟	3−3
9	クイズ激烈スクランブル (1P)	797,000	TPL	ALL とことんクイズモード
10	スーパー上海 (プロフェッショナル)	156,400	ルーワンおやじ	ALL

プレイシティNASA杉本町 ☆=8 (88)
大阪府大阪市住吉山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (テリー・ボガード連必つき)	1,193,000	AXIOM− 大阪なる	ALL
2	天地を喰らうII (関羽必つき)	3,375,200	AXIOM−DEN	ALL 残0
3	天地を喰らうII (趙雲必つき)	3,540,050	AXIOM−DEN	ALL 残0
4	天地を喰らうII (魏延必つき)	3,553,500	AXIOM−DEN	ALL 残0
5	ソニックウィングス (JAS−39連つき)	1,457,600	AXIOM−ZZZ	ALL 1万×1 ロケット・サル
6	ストリートファイターII (リュウ連つき)	1,758,800	ヒクヰミキヲ	ALL八 爪×4 D×63
7	ストリートファイターII (ケン連つき)	1,797,800	ヒクヰミキヲ	ALL八 爪×3 D×67
8	ファイナルスターフォース	1,644,620	ママ公認−スナック さくら−キム²	ALL 永パ未使用
9	達人王	2,015,650	SDI− PHANTOM	2−4
10	《重大ニュース》	山川氏ターボ購入	なんと2000円!!	しかしターボフォース。でも2千円

ビックキャロット京都 ☆=0 (175)
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447−14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211−4429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (趙雲)	3,305,800	K.U	1コイン ALL 必付き
2	天地を喰らうII (関羽)	3,111,550	KAIⓖ	1コイン ALL
3	コズモ・ギャング ザ・パズル(エキスパート)	3,559,607	Sgt.Papper	1382 コズモ レベル 201
4	R-TYPE LEO	5,179,420	T.U.S.S・K.T	1コイン ALL 連なし
5	餓狼伝説2 (アンディー・ボガード)	707,000	KMS	1コイン ALL
6	スターブレード	2,292,100	Zn−T	ALL 連付き 1コイン
7	達人王	1,420,480	ふみふみ	2周目 2面
8	ワールドヒーローズ	1,817,600	エホバの商人㊎㊍	M・パワー ALL ノーマル
9	戦斧デスアダーの復讐	偏差値790	LSD (Sample # 1)	ALL ノーミス ドーラ
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0 (6)
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (ジョー・東)	485,100	辛味汁かけ飯	1コインALL
2	バース	7,107,700	AMN	1コインALL ファジイ
3	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	1,781,800	Y、スリランINUZUKA	1コインALL
4	ワールドヒーローズ (J・カーン)	1,773,500	石○奈○とはなれて悲しいbyゆうき	1コインALL
5	天地を喰らうII (趙雲)	2,150,460	オカマサル助ショウ 山本	1コインALL
6	ビューポイント	267,450	辛味汁かけ飯	1コイン3面ボス
7	ストリートファイターII' (リュウ)	1,427,300	K、K	1コインALL
8	ストリートファイターII' (バルログ)	1,382,300	Hドワーフエリリン たなやん	1コインALL
9	ストリートファイター II'ターボ	6台ストリートファイタ	II'2台、II 2台、餓狼	伝説5台
10	天地を喰らうII 2台 ゲーメストのハイスコア	龍虎の拳2台カプコン一出しに来てね(店長)	ワールド2台どのゲームもま	たずに遊べるよ

ジャンボ&ABC ☆=0 (43)
大阪府寝屋川市八坂町16−20 ☎(0720)27−6102(ジャンボ)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (趙雲)	1,211,050	ヤス	ノーマル 6面ボス
2	天地を喰らうII (張飛)	2,730,850	タンスポつまらん極悪蝶	ノーマル ALL
3	餓狼伝説2 (テリーボガード)	637,500	BBC	ノーマル ラスBOSS
4	サイドスコーピオン	5,162,200	穴場ゲームサソリUS G−OME−HKR	ALL連付 残なし 穴ウメ
5	龍虎の拳 (リュウ)	779,960	龍虎乱舞BBC	ノーマル P×11
6	龍虎の拳 (ロバート)	844,240	ESW−内定くん㋘㋩	P×13 氷柱×3 ノーマル ALL
7	達人王	1,609,110	HKR	ノーマル 2−2 ザコラッシュ
8	SDガンダム ネオバトリング	4エリア6面	超ヘボ!さっさんなみ	ノーマル シルエットG
9	天地を喰らう (趙雲)	5,101,900	双戦龍PQR (1の方です、念のため)	ノーマル ALL
10		スコーラー求	む!!	

遊ingポイントセオラ ☆=0 (20)
滋賀県草津市大路1−7−12 ☎(0775)62−0428

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオバトリング	853,000	H・Y	7−2 F−90
2	R-TYPE LEO	5,184,300	SDI−TOK− 辻 あに	ALL ノーミス
3	天地を喰らうII (関羽)	2,744,450	AHO−JOH	ALL 残0
4	ビューポイント	2,273,930	まいったなぁ〜 近江からの使者	ALL 残0
5	F/A (GR−5)	1,782,800	SDI−桃乃LEN㊞ 麗門友の会会長	ALL ZAN4ゲージ
6	F/A (JA−37)	1,643,750	TRM−2代目 音無響子(SDI)	ALL 残3ゲージ
7	ソニックウィングス (F−14)	1,476,300	近江からの使者	2周ALL 残1 ロケット×2
8	ソニックウィングス (AJ−37)	1,412,600	SDI−TOK− 辻 あに	2周ALL 1.ロケ夫 2.サル
9	リーサルエンフォーサース (トレーニング)	1,834	H・Y	ROUND 11
10	リーサルエンフォーサース (レベルモード)	7,248	CR−X サイバーターボ 走り屋がゲーマー玉木①	LV2→1→1→1 永パ?

アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978) 9 −0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	1,510,200	KAI	張飛
2	天地を喰らうII	1,917,430	AHO	関羽
3	天地を喰らうII	1,239,650	N.S	趙雲
4	天地を喰らうII	683,130	KAI	黄忠
5	天地を喰らうII	1,683,850	H.N	魏延
6	ストリートファイターII'	796,800	E・H・M!!	E本田
7	ストリートファイターII' ターボ	486,300	wing	ザンギエフ
8	餓狼伝説2	458,900	ZII	アンディ・ボガード
9	餓狼伝説2	321,500	A・M	東丈
10	餓狼伝説2	299,800	ZII	ビッグ・ベア

チャレンジャー関大前店 ☆=1 (43)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (魏延)	3,146,200	CYCLONE− NEC	全機種ノーマル ALL 残×0
2	天地を喰らうII (趙雲)	3,091,250	CYCLONE− まだまだ君	ALL 残×0
3	天地を喰らうII (張飛)	2,927,750	CYCLONE− NEC	ALL 残×0
4	龍虎の拳 (リョウ)	889,190	トモヤ君	ALL P×13
5	ビューポイント	2,698,960	ばるとりっ君㋩	ALL 交互プレイ設定
6	ダイノレックス	2,176,300	ばるとりっ君㋩	ALL P×7 スティギモログ
7	ファイナルスターフォース 連	1,613,860	南田 剛	ALL 1ミス
8	F/A連 (F−117A)	1,672,450	SGP−TNK	ALL 3ダメージ
9	ストリートファイターII'ターボ (ブランカ)	802,200	超急ぎクリア(だって通信台…)奈江吉	ALL 穴ウメ なんだかなあ…
10	ビューポイント	1,573,850	ばるとりっ君㋩	ALL 超ロス [illegible]時設定時の記録

ゲームセンターピノキオ ☆=0 (24)
兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE LEO	一応一周クリア	スコアひくすぎで書けません。しくしく..	ノーマル連無し …Fです
2	天地を喰らうII		テーブルバージョン	
3	天地を喰らうII	1,102,900	しょーりゅーけーん! FUN	STAGE−6 趙雲
4	天地を喰らうII	521,950	まわせまわせまわせー RYAN	STAGE−4 張飛
5	天地を喰らうII	639,000	今いそがしいっス。 てもりん	STAGE−4 関羽
6	天地を喰らうII	?	石○さんちゃんとスコア書いといて下さいよ	STAGE−? 黄忠
7	コズモギャングザパズル	?	うし!おめぇもちゃんと書けよな!ったく、	
8				
9	ストリートファイターII'ターボ	まだ(笑)	はやくはやくぅー!	
10				

☆獲得数上位店

順位	店名	獲得数
1	ノーベル&ヒノーズ下井草店(東京)	14
2	荏原ゲームコーナー(東京)	8
2	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	8
4	ハイテクセガ高崎(群馬)	7
4	プレイランドスカイシアター(埼玉)	7
6	タイトーイン002スタジアム(大阪)	5
7	キャッスル&YOU²(東京)	4
8	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	2
8	池袋プレイランドラスベガス(東京)	2
8	ゲームセンターUFO 4店集計(東京)	2
8	イエローハット(静岡)	2
8	サブカルチュア(福岡)	2

ハイスコア通信 〜担当者から〜

ノーベル&ヒノーズ下井草店が、なんとオール全国1位のパーフェクトで☆9個の荒稼ぎ。F/Aの固めうちが効いている。合計14個と2位以下を大きく引き離して単独首位に踊り出た。

これを追うのが荏原ゲームコーナーとプレイシティNASA杉本町店。

荏原は餓狼2をメインに☆6個を獲得。同ゲームで確実に伸ばしてきそうだ。

NASAは競争率の高い天地IIで3部門を制覇した。UCCのときのように、今後独占体制を築いていけるだろうか。

ハイテクセガ高崎は、戦斧デスアダーの復讐で3つ伸ばした。が、10機種埋められていないところに困難さが見受けられる。頑張れ!!

プレイランドスカイシアターは、今月は☆2個にとどまった。しかし、圧倒的な強さを誇ったワールドヒーローズから餓狼2に乗り移る気配を見せており、こちらも目が離せない。

後続も着実に獲得数を延ばしてはいるのだが、上位陣の勢いが激しく、このままではどんどん差が開いてしまいそうだ。他の店も頑張れ!ノーベルの独走を許すな!!

ヒットゲームBEST10

餓狼2、ターボ初登場!!

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	814	カプコン
2	—	餓狼伝説2	564	エスエヌケイ
3	10	天地を喰らうII	560	カプコン
4	2	龍虎の拳	357	エスエヌケイ
5	3	ストリートファイターII	279	カプコン
6	—	R-TYPE LEO	230	アイレム
7	—	コズモギャング・ザ・パズル	221	ナムコ
8	9	ぷよぷよ	180	セガ/コンパイル
9	—	ストリートファイターIIダッシュターボ	170	カプコン
10	6	V.R.	150	セガ

11位 戦斧～デスアダーの復讐～ 133　12位 カプコンワールド2 130　13位 ドキューン!! 100　14位 ファイナルラップ3 67　15位 SDガンダムネオバトリング 60

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	884	カプコン
2	13	天地を喰らうII	481	カプコン
3	—	餓狼伝説2	434	エスエヌケイ
4	2	龍虎の拳	370	エスエヌケイ
5	3	ストリートファイターII	304	カプコン
6	4	カプコンワールド2	209	カプコン
7	8	V.R.	204	セガ
8	—	R-TYPE LEO	193	アイレム
9	7	ぷよぷよ	185	セガ/コンパイル
10	—	コズモギャング・ザ・パズル	182	ナムコ

11位 ファイナルラップ3 157　12位 ドキューン!! 134　13位 戦斧デスアダーの復讐 118　14位 ストリートファイターIIダッシュターボ 84　15位 F/A 超時空要塞マクロス 70



2位以下ニューゲーム躍進

今月もストIIダッシュは安定した人気を保って、1位を確保しています。それに比べ、2位以下はニューゲームが躍進してきて順位に大きな変動がありました。

先月2位だった龍虎の拳を抜いて上がってきたのは、天地を喰らうIIと餓狼伝説2です。天地を喰らうIIは基板のみの販売が始まって、多くのゲームセンターの普通の台にたくさん出回るようになってきました。それが今月大きく伸びてきた要因でしょう。

このゲームは1人用でうまくなるとものすごく長時間プレイとなってしまうゲームです。しかし、その半面とても気軽に多人数プレイしやすいゲームでもあります。そのため、多人数で継続プレイをし始めるとかなりのインカムを稼ぐという結果になっています。

餓狼伝説2は、格闘対戦型としてはかなりよくできたゲームです。前作と比べ、グラフィック・操作性共に確実に進歩していて、スタートダッシュは好調な出だしというところでしょうか。

ただ、コンピュータ戦はキャラの相性によってかなり難しい組み合わせもあり、攻略法を知らないとなかなか倒せないゲームのように感じます。

そこはゲーメストでもばっちり攻略していますのでよろしく。

1人用もほしい餓狼2

また、対戦型だけに、入荷当時から対戦専用台を置いてあるゲームセンターがたくさんあるようです。対戦台があるのはよいのですが、1人用の台もあれば技が気軽に練習できて相乗効果が上がるのではないでしょうか。コマンド技が出せないのではいきなり対戦プレイはしづらいものです。

この2つの新製品の次には、4位に龍虎の拳、5位にストIIと続いています、ストIIは、今まででは最も低い順位、5位まで落ちてきました。

ベストテンの下位でも今月はR—TYPE LEOやコズモギャング・ザ・パズルという新製品がしっかり入ってきています。コズモのパズルは個人的に気に入っているので、ロングにヒットしてくれるとうれしいのですが…。

そろそろ各メーカー、AOUショーをにらんで新製品を準備しているという感じです。

（石井ぜんじ）

タウンスポットランド ☆＝0（34）

大阪府茨木市中津町4－3　☎(0762)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII(必)（趙雲）	3,412,550	春麗とワレキューレの恋人　廣島　極楽蝶	ALL　残×0 15万ロス
2	F/A(連)（JA－37）	2,062,100	5面64000点以上でないよ　K.N(連)(悪)	ALL　残×5 5面－64000
3	F/A(連)（GR－5）	2,042,050	K.N	ALL　残×5 STRAIGHT
4	ソルダム（セキーロ）	3,368,110	A級ブロックカーニバラー　ばやはら	ALL　E×3 ライン328
5	爆裂ブレイカー(連)付	1,039,130	HKR	全2周ALL HANSE使用
6	爆裂ブレイカー(連)無し	952,460	HKR	全2周ALL HANSE使用
7	ぷよぷよ（ふつう）	332,185	MEJIRO－Mc.QUEEN	全13面クリア ブロック472
8	ガンボール	999,999,90+α	プルトニウムZZ(か)まえしまかな♡	2人共にALL
9	チャタンヤラクーシャンク（白帯）	598,100	飛び蹴り命TOY	ALL DKO×1
10	リーサルエンフォーサーズ（トレーニング）	2,626	ARY	ラウンド13 RATE99%

タイトーイン002スタジアム ☆＝5（96）

大阪府豊中市玉川町1－1－35ライオンズマンション102号　☎06(844)0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説II（テリーボガード）	1,432,900	アキューバイターPROFESSOR(天)	ALLパ×24
2	餓狼伝説II（ビッグベア）	911,300	リコーのザンギ	ALLパ×11
3	餓狼伝説II（じじい）	731,800	アキューバイターPROFESSOR(天)	ラストボス
4	餓狼伝説II（キムカッファン）	434,200	高藤様最高!PROFESSOR(天)	ALLパ×?
5	ダイノレックス（パキケフェロサウルス(連)(必)）	2,717,700	Mr.高藤君(ナ)(ス)(メ)(シ)	ALL パ×11
6	ダイノレックス（スティギモロフ(連)(必)）	2,655,100	僕は絵描き!!	ALL　やっぱりパ×11　トリグラ
7	V.R.（DX）上級	4'05"15	GPT S－LRA'P	1周目51"21 BL　48"34
8	ソニックウィングス（F－14(連)）	1,659,900	CYCLONE－RIW	2周ALLロケット×2　1万×2
9	ストリートファイターII（隆(連)）	1,757,500	SSS	D×67　爪×4 ガイル落ち
10			今月はこんだけやけど	来月はみてろよお

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0（7）

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（張飛）	1,243,600	やっと出たーまんじゅうby家康	R－7　ボス連なし
2	天地を喰らうII（黄忠）	643,250	HIROKO－LOVE!!	R－3 連なし
3	天地を喰らうII（関羽）	1,840,600	森下　学	R－8　ボス連なし
4	天地を喰らうII（魏延）	1,252,500	イギー	R－7 連なし
5	天地を喰らうII（趙雲）	1,851,600	サントリー烏龍茶命!!	R－8　ボス連なし
6	餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	451,000	ULTIMATE WARRIOR	ALL 連なし
7	餓狼伝説2（アンディ）	457,300	－TIGER～A・K	R－11 連なし
8	餓狼伝説2（テリー）	702,400	イギー	ALL 連なし
9	コズモギャングザパズル	2,302,411	ごめんねナガちゃんふりざあどりぃ(P)	エキスパート LV124連なし
10	コズモギャングザビデオ	2,010,8510	森下　学	ALL　ノーミス連なし

川島玩具店 ☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（関羽）	1,137,500	RIN去る	R.7
2	天地を喰らうII（張飛）	826,450	山本	R.4
3	天地を喰らうII（趙雲）	934,250	RIN	R.6
4	餓狼伝説2（チン・シンザン）	141,600	中川(留)	6人目
5	アンダーカバーコップス（ローザ）	5,822,590	前日になってそんな…ララ(R)	R4ボス
6	達人王	888,580	YUNの弟子見てみたい　MAP(北)	5面中ボス
7	富士山バスター（侍）	326,800	けいろタコ	10人目
8	富士山バスター（かっぱ）	448,700	HIE	8人目
9	ストリートファイターII'（ケン）	1,540,400	OZ－GAL	ALLオールパ
10	ストリートファイターII'（リュウ）	1,253,700	ナガイ	ALL P×?

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0（10）

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26－2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（魏延）	1,203,350	チェリーミミの1,2ステップのおねえさん	1コイン赤壁のその2　テーブル
2	餓狼伝説2（アンディ）	646,200	は、もっとやる気を出してほしい　UNI	1コインラスボス ローカルネタ
3	ビューポイント（(連)あり）	630,710	WAKさん　倉敷の人	1コイン5面 CD化熱望!
4	ウォリアーブレード（ソフィア）	285,490	At.N.ASCAT 超兄貴を買って下さい	1コインALL ダラII筐体使用
5	龍虎の拳（リョウ・(連)あり）	703,140	じつは初日の東館だったんだよ　M.H	1コインALL 新幹線はうれしい
6	ワールドヒーローズ（ドラゴン・(連)あり）	1,393,000	だれも知らない知られちゃいけない	1コインALL 一部大ウケ（笑）
7	富士山バスター（(連)なし、(必)なし）	芸者657,200	S－TM君くりとり君	1コインALL
8	グラディウスIII（(連)あり）	1,520,480	SUR－Gさん　客員常連	3周目3面 B－F,F
9	ブラックドラゴン	2,116,050	At.N.ASCAT 超兄貴でお正月いやー	1コインALL 超兄貴を買え!
10	ビックストライカー（スペイン）	1コインALL計18点	ハローベディはパクりか?でもやる気がある	ロケテストver またローカルネタ

ゲームインプラザオリンピア ☆＝0 (18)

福岡県北九州市小倉北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	3, 212, 010	G. M. C. DURAN	1C2ミスALL 以下ノーマル(連)無
2	コズモギャングザパズル	2, 206, 800	BIG	1C　レベル19 コスモ243
3	コズモギャングザパズル	2, 015, 204	K. K	1Cエススパートから
4	超時空要塞マクロス	1, 275, 900	K. K	1C　5面
5	天地を喰らうII	832, 200	K. K	1C　4面 雲張使用テーブル㋩
6	餓狼伝説２	671, 331	YAMADA	1C 東丈使用
7	ワールドヒーローズ	1, 403, 000	K. K	1C ALL ジャンヌ使用
8	ストリートファイターII'(ガイル)	1, 207, 200	K. K	1CALLP×? ツメ×２
9	ストリートファイターII'(リュウ)	1, 314, 500	TK－WAVE	1C ALL
10	ストリートファイターII'(ザンギエフ)	747, 816	K. K	1C対戦×16 ALL

スーパーアカトンボ ☆＝0 (15)

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎(092)682－0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	6, 737, 000	不老不死よたろう	1コインALL フロント使用
2	コズモギャングザビデオ	6, 534, 440	香椎赤影	2コインALL
3	R－TYPE LEO	2, 206, 600	不老不死よたろう	1コインALL 残×1
4	ストリートファイターII'	907, 200	SUR－VCC	ハード④ ベガ使用
5	ストリートファイターII'	1, 072, 200	SUR－VCC	ハード④ 1コイン ダルシム使用
6	R－TYPE LEO	3, 102, 810	不老不死よたろう	1コインALL 残×２
7				
8				
9				
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝1 (9)

福岡県福岡市東区箱崎６－１－２松本ビル　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザパズル	3, 616, 232	進藤さんおめでとう WGFC－はいご	LV100スタート 全消しあり
2	ぷよぷよ(ノーマルスタート)	158, 084	Clc－Tan	10面
3	R－TYPE LEO ((連)なし)	5, 132, 970	WGFC－DUE	ALL ノーミス
4	ドギューン!! ((連)なし)	4, 099, 850	ぜんそくもち ATP－AP	11－9
5	ドギューン!! ((連)なし)	3, 196, 950	－JKR－	2－1ボス
6	ドギューン!! ((連)なし)	2, 967, 990	またもどってこい! INDICK－APL	2－1ボス
7	達人王	1, 329, 010	はやくおくって達人王 WGFC－DUE	6面　つらら
8	F/A(6WAY) ((連)付き)	1, 999, 200	エナジーレベルピーク WGFC－HRK	ALL JA－37
9	F/A(AUTO) ((連)付き)	1, 564, 650	－JKR－	ALL X－29
10	アウトリートファイターII(ケン(連)付き)	1, 751, 200	えじまくん	ALLⓅ　爪×２ D. K. 0×64

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0 (3)

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル２F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A	824, 700	Mr－KAWASAKI	S－6　(6拡)
2	F/A	828, 400	Mr－KAWASAKI	S－6　(6半)
3	F/A	757, 200	Mr－KAWASAKI	S－6　(6連)
4	R－TYPE LEO	4, 102, 580	Mr－B. D	ALL
5	ドギューン!!	2, 867, 890	Mr－B. D	S－9
6	龍虎の拳	577, 070	Mr－JOE	ALL リョウ
7	アンダーカバーコップス	6, 867, 730	Mr－JOE	S－5 マット
8	ウルトラマン倶楽部	1, 278, 900	Mr－Y. S	ALL レオ
9	ストリートファイターII'	1, 115, 000	Mr－AMP	ALL ダルシム
10	X－MEN	265	IPA－KN	S－4 ダズラー

サミーハウス ☆＝0 (3)

長野県島原市白土町1033－６　☎(0957)62－4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドギューン!!	５面ボス	C－BOLT－ MIR	永パですか?
2	餓狼伝説２		一番人気は アンディのようです	むずかしい
3	餓狼伝説２	301, 900	ターボが入りません 天地も入りません。	
4	龍虎の拳(ロバート)	583, 950	ターボが入りません 天地も入りません。	
5	ビーストバスターズ	1, 406, 150	みだれうち	５面
6	ストリートファイターII(ガイル)	145回	ガイル 空気なげ	
7	龍虎の拳	549, 960	空を自由にとんだ タケコプターリョウ	みずきのバカ
8				
9				
10	ストリートファイターII' ターボ	明日頃入荷	はやくしてくれ!! サミーがいちばん	おそいのだ!!

ゲームシティDADA ☆＝0 (4)

島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1, 537, 900	THEラピタの鬼	全国大会出場者 サガット使用
2	ドギューン!!	2, 330, 150	某W	連なし ８面ボス
3	餓狼伝説２	333, 000	格闘の鬼のPONちゃん	しらぬいまい使用 ８人目
4	ファイナルスターフォース	1, 980, 650	ゆでカニ1人前男	誰もかなうまい
5	ワールドヒーローズ	2, 671, 500	ジャンヌマスター PONちゃん	ジャンヌ使用 1コインALL
6	ボンバーマンワールド	1, 658, 000	神様にしかられた サンタクロース	やっとここまで ６面ボス
7	ビューポイント	253, 550	SHU	連なし ３面ボス
8	R－TYPE LEO	930, 300	某W	連なし ６面ボス
9	カプコンワールド２	924, 000	美佳、愛してる	1コイン 魔法使い使用
10	天地を喰らうII	533, 500	REAH	３面ボス 趙雲使用

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (22)

愛媛県松山市南智院町　☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２(アンディ)	839, 700	SUR－アダムスファミリー　Y, T(犯)	P×9
2	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	2, 022, 100	SUR－２位指名 K, M(犯)	ALL 林内閣入り
3	ワールドヒーローズ(ラブスーチン)	2, 348, 100	SUR－ホステス一家 R, T(犯)	ALL フルチン突入
4	ナイトストライカー(R)	94, 231, 810	パーラキングの鬼 777	ALL P×6
5	ナイトストライカー(S)	91, 862, 400	次回UとPゾーン 777	ALL P×6
6	ナイトストライカー(T)	89, 662, 950	SUR－新山のヘルメット研　K, S(犯)	ALL P×6
7	アンダーカバーコップス(ザン)	9, 999, 690	ミラクルEIJ	ALL 次回ノーミス
8	コットン	2, 536, 810	SUR－世界最強の巨○　R, T(犯)	２周ALL 1ミス
9	F1グランプリ(Bコース)	7'06"832	SUR－今井さんぱつ記念　K, S(犯)	ガンバスターは?
10	スターブレード	1, 703, 100	SUR－あ～べにあと1万　R, T(犯)	ALL おそい(連)付

チャレンジバンバン ☆＝0 (40)

愛媛県松山市道後樋又４－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２(アンディ)	1, 003, 400	わいわい	ALL P＝?
2	餓狼伝説２(ビック・ベア)	957, 900	A・T	ALL P＝16
3	餓狼伝説２(テリー)	675, 200	FAD－くましゃんのぼーし－R・A	ALL P＝?
4	餓狼伝説２(キム)	770, 500	浅倉　舞FC JOJO	ALL P＝?
5	餓狼伝説２(チン)	516, 200	FAD－有害指定－IDA　し・あ・わ・せ	ALL P＝４
6	ビューポイント IPVER　(連つき)	2, 809, 650	FAD－PIA－JAN	ALL ボス前191万
7	R－TYPE LEO (連つき)	5, 153, 440	JOJO	ALL
8	コズモ　ギャング ザ　パズル	4, 066, 258	でんけしちゃうん よゆー(あ～べ談)	PIA－M・T パターンなし
9	ぷよぷよ(ふつう)	272, 390	A・T	ALL
10	ソルダム(ソルダム)	ライン257	ソルダム10級 PIA－M・T	1000万

モンキーハウス本館 ☆＝0 (136)

福岡県福岡市六本松２－６－７　☎(092)731－0052

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F1グランプリII	6'16"655	G、M、C、みやさん	ALL　40点 Aコース
2	F1グランプリII	6'33"278	G、M、C、みやさん	ALL　40点 Bコース
3	F1グランプリII	7'51"254	G、M、C、みやさん	ALL　40点 Cコース
4	F1グランプリII	7'46"784	G、M、C、みやさん	ALL　40点 Dコース
5	クイズF1　1,2フィニッシュ	824, 350	G、M、C、みやさん	12面 103pts
6	餓狼伝説２(連)	642, 800	G、M、C、ぱんだ	ALL 不知火舞　使用
7	餓狼伝説２(連)	790, 900	目くさってるよ。頭も。㋬ーマガ	ALL ビッグベア使用
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆＝2 (33)

福島県築紫野市宮田町581－６黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	5, 763, 770	完ペキ!! ROBOCOP㊤	ALL　(連)付 ノーミス
2	餓狼伝説２(ジョー・ヒガシ)	920, 800	あと114万のびる 剣ちゃん	ALL P×16 P×1
3	ストリートファイターII(E・本田)	1, 762, 100	宮沢りえに捧ぐ! 剣ちゃん	ALL　㋩ 爪×２　D×51
4	ソルダム(ソルダムモード)	447ライン	JDA－RGL	1000万＋α 162レベル
5	ぷよぷよ(ふつうスタート)	296, 089	技使ってこのスコア JAMSE－GⓉ	ALL裏技使用 540ブロック
6	ぷよぷよ(ふつうスタート)	199, 217	技使わずにこのスコア JAMSE－GⓉ	ALL裏技未使用 704ブロック
7	天地を喰らうII(各キャラ)	がんばって下さい	各プレイヤーの人 クリアしてちょ	(連)、(必)付
8	ぷよぷよ(穴うめ)	24sec	だからどーした JAMSE－GⓉ	４面のみ最短 クリアタイム
9	R－TYPE LEO(穴うめ)	149, 600	15万はいけそう ROBOCOP㊤	1面クリアスコア (連)付
10	ディグダグ(FC版)(穴うめ)	5, 935, 890	きついー マスク1号(MSK)	R－99＋α ジョイボール使用

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0 (6)

広島県広島市安佐南区長楽寺１－１－37　☎(082)872－1005

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド２	325, 500	KIA－VALKLK	ビギナーコース部門　ピュア使用
2	源平討魔伝	132, 700	ヘアーサロンエキ 新築OPEN	クリア
3	ファイナルラップ３	2'25"24	ヘアーサロンエキ 新築処女OPEN	サンマリノGP 1P
4	ファイナルラップ３	2'27"22	ヘアーサロンエキ 達也元気か～～～!	スペイン1P
5	戦斧デスアダーの復讐	偏差値403	鬼怒川　竜次	スタンプレード R4
6				
7				
8				
9				
10				

オキモト ☆＝0 (5)

広島県広島市西区南観音３－15－３　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII(関羽)	2, 900, 700	すほー	ALL　連付 専用筐台
2	天地を喰らうII(趙雲)	1, 395, 150	友本	７面　連付 専用筐台
3	天地を喰らうII(黄忠)	896, 900	うきょ	４面　連付 専用筐台
4	餓狼伝説２(テリー)	468, 100	すほー	ALL
5	餓狼伝説２(アンディ)	519, 800	KAZU	11人目
6	餓狼伝説２(不知火舞)	339, 800	REI	９人目
7	餓狼伝説２(キム)	319, 800	BAC	９人目
8	ソニックウィングス(AJ－37)	1, 155, 800	UTU	２－６　連付
9	ソニックウィングス(IDS)	467, 700	ALA	1－７　連付
10	ワルキューレの伝説	ナムコの名作ワレ説が入りました。ぜ	キューレの伝ひ一度見て下さい。	

アメニティスペースOZ ☆＝0 (26)

山口県小野田市西高泊664－３　☎(0836)84－4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２(テリー)	796, 200	GERRY BOGARD!	1C ALL 小野田店
2	天地を喰らうII(関羽)	2, 493, 850	謎のGAMER	南小倉店
3	ドギューン!!	3, 850, 760	OC!	11－9 山口店
4	R－TYPE LEO	4, 137, 680	シバラク先生	1C ALL 宇部店
5	SDガンダムネオバトリング(アレックス)	779, 500	PONTA	５－６ 宇部店
6	ビューポイント	2, 496, 710	EBIとダルシムと私	1C ALL (連) 小野田店
7	コズモギャングザパズル(エキスパート)	2, 712, 610	冴木忍の大ファン SNE	L154 C745　宇部店
8	ぷよぷよ(ふつう)	154, 300	ORN	９面　B373 山口店
9	メジャータイトル２(アメリカン)	－18	GYUSUJI ヨっちゃん	1C ALL 宇部と小野田店
10	メジャータイトル(ヨーロピアン)	－20	TAN	1C ALL 宇部店

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	835, 600	あきぼう　まあじゃん物語が友達♡	６面
2	天地を喰らうII	1, 268, 650	キラーZAN	７面　関羽
3	ダイエットGO!GO!	2, 911, 800	RUA	ALL
4	ドギューン!!	2, 113, 920	毎日がパチスロ AFP－じぐ	８面
5	餓狼伝説	502, 000	AFP－じぐ　だれかスコア出してくれ…	ALL　テリー
6	コカコーラ スズカ８アワーズ	3'26"91	ゴキデタ…	1人用
7				
8				
9				
10	ストII'ターボ		そろそろ入った頃かなー	

ゲームゾーン灘町店 ☆＝0 (11)

鳥取県米子市灘町２－52　☎(0859)35－8958

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオバトリング	599, 100	AE	ノーマル
2	餓狼伝説２	591, 000	MN	レベル４
3	R－TYPE LEO	2, 180, 000	BBC	ノーマル
4	天地を喰らうII	1, 932, 150	LEE	ノーマル 最終用
5	F/A	1, 188, 850	AAA	ノーマル
6	テキパキ	2, 630, 970	イワキ	レベル260
7	ボンバーマンII	1, 804, 500	LEE	ノーマル
8	ソニックウィングス	963, 300	COJ	ノーマル
9	ブロックカーニバル	341, 500	足立三寿	ノーマル
10	スーパー上海	162, 400	イワキ	バラ部門 ノーマル

てあたりしだいゲームリスト

92年12月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
R−TYPE LEO	アイレム	8−1	シューティング	12月1日	2人で行け！サイドビットの力があなたとともにあらんことを!!
クイズF1 1・2フィニッシュ	アイレム	0−4	クイズ	12月21日	ん〜熱い！このクイズはなぜこんなに熱いんだ!!
餓狼伝説2 〜新たなる闘い〜	エス・エヌ・ケイ	8−4	アクション	12月10日	真の世界格闘王は誰だ!? 8人の中から選んで闘おう！
得点王	エス・エヌ・ケイ	8−2	スポーツ（サッカー）	12月10日	ナイターもあれば雨も降る。スピーディな展開の本格サッカー。
ストリートファイターII ダッシュターボ	カプコン	8−6	アクション	12月17日	あのダッシュがパワーアップ！高速プレイと新必殺技で登場！
リーサルエンフォーサーズ	コナミ		ガンシューティング	12月8日	
麻雀革命IIプリンセスリーグ	ジャレコ	KB	麻雀	12月	前作で好評のパネルマッチに野球の要素をプラス。
所さんのまあまあじゃん	セガ	KB	麻雀	12月	
グリッドシーカー	タイトー	8−2	シューティング	12月	
モータルコンバット	ミッドウェー／タイトー	8−5	アクション	12月	
ビッグファイト	辰巳電子	8−2	アクション	12月	
ザ・グレイトラグタイムショー	データイースト	8−2	アクション	12月22日	"古き良き時代"のアメリカが舞台。独特の操作性、ステージも多彩！
クイズ激烈スクランブル	テクモ	0−4	クイズ	12月16日	クイズの合間に早押しゲームもあり！
エクスバニア	ナムコ	4−2	アクション	12月17日	このゲームは4人でプレイしてください。
ジェム占いの街	日本物産	4−1	占い	12月22日	お待たせしました。TVでおなじみの占い師が独自の方法で占う！
SDガンダムネオバトリング	バンプレスト	8−1	シューティング	12月12日	ボタン1つで誰でも楽しめる[illegible]単シューティング。

1月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
HOOK	アイレム	8−2	アクション	未定	ピーターパンとロストボーイが繰り広げるバイキングアクション!!
ギャルズパニック2	カネコ	8−1	パズル	未定	ちょっとHなギャルズパニック第2弾！
ミスティックウォリアーズ	コナミ	8−2	アクション	1月	
クイズ学問のススメ	コナミ	0−4	クイズ	未定	
プレミアムサッカー	コナミ	8−2	スポーツ	未定	
バレル	TAD／サミー工業	8−2	アクション	未定	
ワイルドパイロット	ジャレコ	8−5	体感シューティング	1月	体感シューティングといっても痛くないから安心してね！
クイズこんばっとQ	ジャレコ	4−1	クイズ	1月	
ダークエッジ	セガ	8−2	アクション	2月	対戦プレイ可能3D格闘アクション。
スーパーリアル麻雀PIV	セタ	KB	麻雀	未定	
ガルメデス	ビスコ／タイトー		シューティング	未定	
スターウォーズ	データイースト		ピンボール	1月下旬	デコピンボール第17弾。R2D2、デススターもフィーチャーで登場。
ガンネイル	NMK／テクモ	8−2	シューティング	1月	新感覚MSS搭載!!
V・V（ブイ・ファイブ）	東亜プラン	8−2	シューティング	未定	見せてあげよう、最高のショータイム。
ウルトラ闘魂伝説	バンプレスト	8−3	アクション	3月	闘え!ウルトラヒーロー!!熱い魂の叫びが怪獣軍団をなぎ倒す！
T.T.（タオ体道）	ビデオシステム	8−2	アクション	2月	4人同時プレイ格闘アクション。

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11−6 ☎(0958)47−3352

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	639,500	鶴　宣彦	オール 予備校生
2	天地を喰らうII	285,400	安楽　弘輔	2面 よびこおせい
3	ゴークス	143,460	千葉　亮	2−7 よびこおせい
4	ビューポイント	272,200	松限　佳行	3面 予備校
5	ストリートファイターII'	562,800	西村　謙悟	ヨビコオセイ
6	スーパー上海	456,000	山中　智徳	3面 よびおこせい
7	餓狼伝説II	2,499,800	清水　邦夫	西中2年生 オール
8	天地を喰らうII	763,000	隅田　謙介	6面 高校生
9	魔法警備隊ガンホーキ	399,800	山中　智徳	ヨビコオセイ 5面
10	ストリートファイターII'	809,800	西川　亮二	10面 ヨビコオセイ

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1−2−7 ☎(0975)37−1308

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A	1,024,550	Y、K	
2	戦斧デスアスダーの復讐	偏差値803	源平させろ Mr. FJI	ALL TRIX
3	龍虎の拳	1,014,800	忍者コンバットもしたいMr. FJI	ALL タカサキ
4	餓狼伝説2	732,100	バカよしあきの弟子中学生に逆戻り	テリボガ
5	餓狼伝説2	534,000	FJI	ANDY
6	コズモギャング ザ・パズル	593,732	ぷにぷに…やったなぁ〜 Ⓜ	ノーマル 151
7	天地を喰らうII	1,039,600	㊚っくん	関羽 R6・BOSS前
8	達人王	1,141,050	SSG−HIDE	STAGE 6 ズルはなし。
9	アトリートファイターII	1,123,300	EGS…車を買うので…。	
10	クイズ 三国志	390,400		SÔSÔ

HI−TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆＝0（3）

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)32−6521

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,138,550	MGF−大塚	6面ボス後 イージーてげ楽
2	ドギューン!!	3,424,130	MGF−大塚	2周1面（11−9）
3	F/A (JA−37)	1,730,500	YAN	ALL ひさびさ…メタブラ以来
4	ぷよぷよ（イージー）	294,839	川越渚	ブロック465 13面
5	ファイナルスターフォース	1,638,760	㋵研No3 URD	1CALL 3日に1周
6	ファイナルスターフォース	1P 1,371,260 2P 1,388,600	弟だ!UGN ㋵研 UGM	1C 1日1周
7	ブロックブロック	189,090	JAM	23面
8	ぷよぷよ（ノーマル）	131,212	7連鎖×2 RAIKA!	ブロック289 S=7
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝0（146）

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	3,136,100	やっぱり一般人レベル エドワードY☆MAC	2PVER連なし 関羽 ALL
2	天地を喰らうII	2,162,500	とりかい君締切さぼってる場合か!金子少佐	3PVER連なし 趙雲 9面ボス
3	天地を喰らうII	2,106,200	超時空Sniper Y☆MAC	2PVER連なし ギエン 9面ボス
4	R−TYPE LEO	5,197,690	トップをねらえ! GNX 努力と根性!	連なし ALL ノーミス
5	R−TYPE LEO	3,102,640	鳥飼君働いてどうなる? ぼくクイズ捨てました	連あり ALL 2ミス当然ですね
6	SDガンダム ネオバトリング	417,100 259,200	MIJ弟 金子少佐	5−6 4−4 2人PLAY
7	コズモギャングザパズル	労働のため スコア出ず	ぼくに英語は似合わない うーきーとりかい	INFTYは私です。ごめんなさい
8				
9				
10				

ゲームインセガ高岡 ☆＝0（4）

富山県高岡市末広町元畑50−1 ☎(0766)24−5883

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デザートブレイカー	125,100	フッフッフ思春期未満お断りbyJ・J	3面 連なし キャラ不明
2	メタルブラック	433,380	吉野秀孝	最終面 連付き
3	アンダーカバーコップス	13,240,630	越田（こっさん）みてる〜?BAL	ALL 連なし マット使用
4	アンダーカバーコップス	12,567,130	今だにやってるのはオレだけ BAL	ALL 連なし ザン使用
5	龍虎の拳	406,270	キングをぬがすのは龍虎乱舞のみByEVE	ALL ロバート使用
6	ブランディア	6,392	夢で愛車がボロ²になるのを見たByEVE	ALL イリアナ 1本勝[illegible]2人設定
7	ぷよぷよ	218,558	心が洗われるそのひびきはよえ〜ん TIYO	11面 ふつうから
8	ゴールデンアックス	偏差値 79	春風麗華㊣'92	ALL 連なし リトル使用
9	第6回ストリートファイターII'大会結果	異種格闘技戦	優勝 かのくん	
10		団体異種格闘技戦 優勝	I回目 吉竹・かの・ II回目 吉竹・かの・	橘・三島くん 青木・三島くん

ゲーメスト
4月号
No. 88
定価530円

次号は2月27日発売!!

餓狼伝説2、ストIIダッシュターボ
大期待ワールドヒーローズ2
続々攻略:コズモギャング・ザ・パズル
男の中の男が読む!!
攻撃精神肉迫大爆発号だぜえ!!

論 ゲームの中の仮想と現実

対戦で場外乱闘!?

昨年から始まったストリートファイターIIの対戦ブームは、今だにゲームセンターを賑わせています。徐々に対戦のプレイヤー層も広がり、実に幅広く楽しまれるようになりました。

そんな中、先日ストIIの対戦プレイでけんかになったという報道が新聞でされました。その記事によると、ゲームによって仮想と現実の区別がつかなくなってけんかになった。どうしてこのようなゲームを作ったのかという批判がなされていたように記憶しています。

どうもマスメディアは、仮想と現実という言葉が好きみたいです。でも、ストIIでけんかすることと、子供が将棋をしていて負けて台をひっくり返すのと、そんなに違っているでしょうか?

多分、怒ったプレイヤーは負けた悔しさや、相手の問答無用の攻め方に怒りを感じたのでしょう。別に現実と仮想の区別がつかなくなったわけではないと思います。

野球だってアイスホッケーだって試合中に乱闘になることはあります。勝負ごとであるという点においては、ストII対戦もスポーツも同じなのですから時に熱くなることは当然あるでしょう。

そんなとき、自分を抑えるのは理性です。常識で考えればそのことはわかるのではないでしょうか。ゲームであるストII対戦でもそれは何ら変わるところはありません。そこに仮想と現実という問題を持ちこむのは、問題のすり変えにしかすぎません。

扱う側が問題

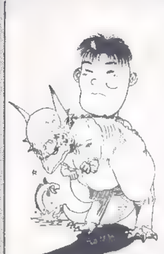
ストII対戦のけんかについてはともかくとして、ゲームには現実のシミュレーションとしての性格は確かにあります。ゲームが映画などと比べて大きく違う点は、プレイ中の主人公を操作できるということ、つまり実際に参加できるということです。これからさらにAV効果が進歩していけば、感情移入はさらに容易になっていくでしょう。

しかし、その技術が悪意を持って利用されるならともかく、技術自体、ゲーム自体を批判するのは筋違いと言えるでしょう。ゲーム自体が問題なのではなく、正しく認識し、扱うことが必要なのです。つまり、扱う人間の問題だということです。冷静に見て、ゲームは人間に扱いかねるレベルにまでは至っていません。むしろ、ゲームという新しいものに対する、盲目的で本能的な反発がメディアの論調には感じられます。こちらのほうが怖いことのように感じられるのですが…。

(石井ぜんじ)



●「コミックゲーメスト」は、もう読んでくれたかな?1月19日に本屋さんに並んだよ。なに?本屋さんにないって?そこは何村の本屋さんですか。そうそう、正統なゲーメスト読者は1冊は保存用、1冊はプレゼント用、1冊は毎日読むお楽しみ用と3冊買ってくれるよ!でもこの際無理なことは言わない。1冊でいいからどうか買ってね。"コミゲ"と読んで可愛がってちょうだい。廻し読みするヤツにはアッパー昇龍拳だ(TM)



●東京ではよく人が電車のドアにはさまれます。僕も初めて見た時はビックリしました。受験などで東京に来る人は注意しましょう。恥ずかしいです(経験アリ)

コミックゲーメストで華々しいデビューを飾ったミドリガメのミド君(本物)の引き取り手を探しています(本当)。カメが好きで好きでしょうが無い人、心の底から可愛がってくれる人を大々的に募集します。希望者は「ミドのためなら死ねる」係まで。(LSVGC-PIG)



●今月の常識一言。お箸のマナー。ちゃんと持てない、なんてのは論外として、迷い箸(箸を出したのに料理を取らず、あれこれ迷うこと)は、優柔不断で意地汚くみえるからやめよう。(つづく)

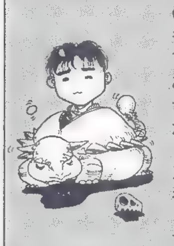
☆パズルはともかく、DOHJINコーナーは、ほとんど自分の言葉を書く余地がない。でも同封の手紙が「担当者」あてになってたりするのは、ちょっとさびしーぞ。そりゃあ、だれが担当でも関係ないかも知れないけどサ。(APAPA)



●最近はコズモをやってます。落下ものはきわめたことがないので、ぜひ終わらなくなるまでやりたい!

さて、今月の一冊のコーナーです。先月はSFでしたが、ゲーマーならゲームブックも読んでみたらどうでしょうか?入門書としては、社会思想社の「バルサスの要塞」あたりがよいのでは。創元推理文庫やハヤカワからもよくできた作品がたくさん出ています。

(石井ぜんじ)



●コンスポを担当しているレゲ尾です。もうあの古葉美一先生と打ち合わせできて幸せの毎日です。こんどサインをもらおうと思っているんですがハズかしくてテヘッ。(冒)(赤面)こんなワタシですが、メガドラモPCもスーファミも紹介しますのでよろしくお願いします。コンスポのページはいらないないていうハガキもありますが(悲)息ヌキのページとしてC-LANさんも協力してくれてます。では、また。(レゲ尾)



●あけましておめでとうございます。昨年はあっというまに過ぎてしまったような気がします(別に深い意味はないんよ。でもN, Oモード大成功♡)。

ストIIターボは、バルログを特訓してます。まともに闘ってくれる人はいいんだけど、相手が本田なんかでしゃがんで何も技出さないでこっちが仕掛けると「はいよ!スーパー頭突きィ!!」…(怒)。でも、スターダストの間合いが…(ニヤリ♡)(FRS-N, O㊎)

表紙の裏をとれ

表紙で気にいらない所があったなら、ぜひ細かく書いて欲しい。ただイヤダじゃ何がどうイヤなのか分からない。これはオネガイです。

ダイノレックスも消えた。これはすごくくやしい。せっかくなれ始めたトコだったのに…。ケラトよ…。

コミケで訪ねて来てくれた人には申しわけなかったっす。

藤原ひさし

T-N君…その通り。

待ってー、もうひとこと

今回取り上げたコピー基板問題はどうだったかな?今後も扱っていくので、みんなの意見を待ってるぞ。

あと、コピー品に関する情報があったらどんなささいなことでもかまわないので、ゲーメスト編集部「石井ぜんじのコピー問題を考えよう」係まで送ってほしい。

君たち1人1人の声が、明日のゲーム業界を変えていくのだ。(さわたり)

頑張ったぜコーナー

GAMEST ゲーメスト 3月号

■平成5年3月1日発行 第8巻3号通巻86号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ 栗原桃郎 N,O
ずるずる T・J APAPA YOU・A
塩原利康 C・LAN いなりん 古葉美一
植村伴北 藤原ひさし ぴぐ もも かる
F-GLD DON RIK君 SHO太郎侍 ダラス
渡辺裕美子 内山利栄 猿渡雅史
遊佐孝之 佐藤孔建 萩原祐四郎
坂井肇 大野純司 ■田和人
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

1343

差出有効期間
平成5年5月
20日まで

☆切手をはらずに
お出しください

150-00

042

(受取人)

渋谷区恵比寿南3-1-8 1GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

（キリトリ線）

●案内書無料請求ハガキ

フリガナ	〒（　　　）		
現住所	都道府県		
		☎（　　　）　—	
フリガナ 氏　名		年令	男 女
フリガナ 学校名 学　年	県 市 私 都 ・立	学年	・在学中 ・中　退

〈学校ビデオ貸し出し　希望・希望しない〉

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

●質問・相談(どんなことでも気軽に聞いて下さい。)

____

____

____

____

____

____

____

●あなたがなりたいと思う職業は?

(該当する番号に○印をつけて下さい。)

1. ゲームデザイナー
2. ゲームプログラマー
3. ゲームプランナー
4. SFXクリエイター
5. ヴァーチャルリアリティクリエイター
6. マルチメディアクリエイター
7. マルチメディアディベロッパー
8. CGデザイナー
9. ゲームハードデザイナー

●卒業制作展1日見学ツアーに参加しますか?

1) する(2月　　日)　　2) しない

●バンタン模試VIに参加しますか?〈2月21日(日)〉

1) する　　2) しない

●第3期最終入学相談会に参加しますか?

1) する(　　月　　日　　時)　　2) しない

(キリトリ線)

ニューメディアをクリエイトする"ハイパースクール"バンタン電脳情報学院

ニューメディア新世紀へ始動開始！

近未来、ゲームデザイナーとして君臨する！

ゲームデザイナーに必要な知識を独学で学ぶには、かなりの労力が必要とされてしまう。基本システムから設定。シナリオ、演出等をバランス良く身につける事が基本となるからだ。また、デザイナーに必要な企画力は個人では得にくい。クラスメートや先生との刺激の場があって開花するもので、読書だけで感性が良くなることは〝無い〟と言っても過言ではないだろう。バンタンのバランス良いカリキュラムと設備が君達を最短距離でゲーム界へ進めてくれる。



木下一洋 プログラム本科
タイトーコーポレーションに企画として内定

大手が希望でした。タイトーはお気に入りのサウンドチーム〝ZUNTATA〟があるし、いろいろな事ができそうなので、内定がもらえて本当に良かったです。授業で作った企画書とキャラクターデザイン画を誉められたし、模擬面接のおかげで面接もスムーズに行きました。世界をアッと言わせるデザイナーになります。

ハイテクマシーンを制覇するプログラマーになる！

プログラマーとはデザイナーが設定した企画をプログラミングする仕事で、デザイナーより一段下に見られがちだがそれは大きな過ちである。デザイナーの意志を適確に把握するためにはデザイナーの創造力を時には越える感性が必要とされるからだ。そして、ハードを自由自在に操る確かな技術が裏付けされることも重要なポイントとなってくる。バンタンは感性と技術、この両面からのカリキュラムを行っている。二兎を追う者、バンタンを目指せ！



芝田和弘
企画デザイン本科
アルファ電子㈱に
CGデザイナーとして内定

バンタンでの授業で一番好きなのがCGだし、その実力を認めてもらえたのが内定のポイントかな。大事なことはゲームばかりじゃなくて、世の中の事とかいろんな物に興味を持って何でもチャレンジすることだと思う。

コンピュータの力を借りて自分を表現するC・Gデザイナー。物を表現する感性が重要になってくる。バンタンでのカリキュラムにあるデザイントレーニングは誰でもが持っているその感性を伸ばす授業だ。絵が描けなくても、コンピュータで表現できるC・Gはあらゆるメディアに直結してくる。新キャラクターは君の手から生まれるかも知れない。

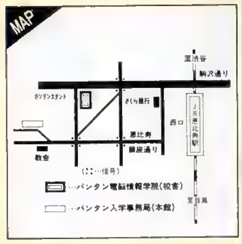
INFORMATION

■第3期募集受付中！

2月13日(土)・14日(日)
卒業制作展1日見学ツアー
AM10:00～、PM14:00～
（両日共、AM10:00もしくはPM13:00集合です。お好きな方を選んで下さい。）
学生が作ったゲームの展示を中心にいろいろなイベントがある卒展をぜひご覧下さい。

2月21日(日)　バンタン模試VI
午後1時～4時30分　受験料1,000円
会場：バンタン2号館
筆記、作文、実技など本番同様の模試です。
自分の実力を試すチャンスです。
是非チャレンジして下さい。

2月15日(月)～27日(土)
第3期最終入学相談会
（日、祝日は除く）　場所：本館
午前10時～午後6時
※ご都合のよろしい時間（内1時間）をご予約下さい。授業の事、就職の事、何でも専門アドバイザーが個別にお応えします。



※イベントの予約は、ハガキかフリーダイヤルで

VANTAN INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-1GM
0120-03-4775



坂井正明
プログラム本科
㈲アイデスに技術職として内定

小学生の時にした、アーケードゲームのタイムパトロールが僕の人生を変えました。それ以来、ゲームが全てになり、一生の仕事としてやって行きたいと思うようになったのです。ゲームを遊びではなくてキチッと捕えているバンタンに迷わず決め、就職もバッチリ決まったのですから、ラッキーと言うしかないですね。

飯森雅英
プログラム本科
バンタンデザイン研究所に
マルチメディアクリエイター
として内定



バンタンがこれからマルチメディアに力を入れていく事を知り、自分の可能性が追求できるのではと受験しました。行く行くは後輩の指導もしたいし、講師となって新しい技術や知識に触れていたいとも思っています。

誰も知り得なかったビジュアルをCGデザイナーが創る！

言葉だけが先行した感じのあるマルチメディアだが、今、芸術から教育・医療・ビジネスまでに広がりを見せている。現場での人材不足を痛感したバンタンでは一早く、このコースを設置し教育を行っている。コンピュータ全般、映像、音楽まで幅広い知識が必要とされるマルチメディアクリエイターは、来る時代の先駆者になる事は間違いない。

無限の可能性を求めてマルチメディアを極める！

子供たちを救いだせ!!

Hook

複数(4人)同時プレイ可能の
バイキングアクションだぞ!!

NEW GAME PATROL
ニューゲーム パトロール

おのれフック船長!

「親愛なるピーターくん、子供たちを助けたければ、私のところへ来い!!」

戦いは、一通の脅迫文から始まった!

すでに中年になっていたピーターパンは、それが何だかわからないまま、ティンカーベルにネバーランドに連れていかれ、宿敵、フック船長との決闘を3日後に約束させられたのだ。

ロストボーイズによる特訓を受けても、少年ではないピーターパンは、昔のように動くことは、できなかった。





しかしついにピーターパンは、自分がピーターパンであったことを思いだしたのだ!

すべてを思いだしたピーターパンに、スーパーパワーが甦った!

リーダーの剣を持ち、今、大人のピーターパンは立ち上がった!

さあ戦闘開始だ!





果たしてピーターパンは、狡猾なフック船長から、愛する我が子たちを救い出せるだろうか?

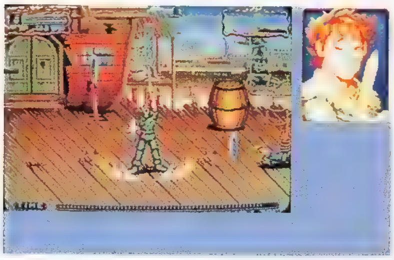
ピーターパン&ロストボーイズ

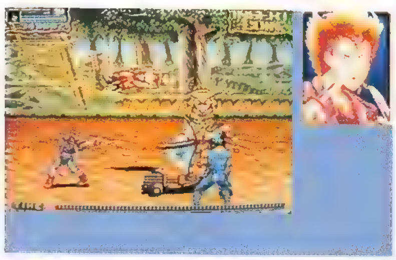
宿敵フック船長から子供たちを救うために登場するのは、ピーターパンのほかに、ロストボーイズのメンバーがいる。

ロストボーイズは、全部で4人。

ケンカっ早い所があるが、憎めない奴リーダー「ルフィオ」、シルクハット・タキシードを着て、軽快なステップで歩く奴「エース」、背が低いので、武器を持たせてもらえない奴「ポケッツ」、そしてロストボーイズ中、一番太っている奴「サッドバット」だ!

そんな連中が、このゲームの主人公たちだ!どいつもこいつも個性タップリ!選ぶのに困っちゃうねえ!





ピーター・バニング 40歳
職業：弁護士
妻モイラ、息子ジャック、娘マギーの4人家族。仕事人間パパ
武器：パンソード(黄金の長剣)
必殺技：敵をグルグル巻き込む回避技「スパイラルブラスト」

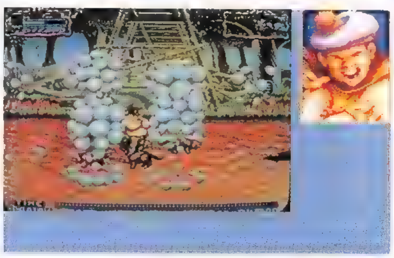


ルフィオ ?歳 ロストボーイズリーダー
ピーターをライバル視する(ちょっとバカにもしている)
武器：両手に短剣をもつ
必殺技：引き寄せ投げ

エース ?歳
ダンサーの動きの攻撃をする
武器：トマホーク
必殺技：ペンギンと一緒に踊り歩く回避技「ペンギンアタック」



ポケッツ ?歳
宝物のでっかいビー玉を武器にしている
得意技：ジャンプ技の「ローリングアタック」と、倒れた敵に「ポカスカパンチ」



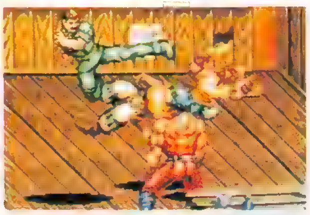
サッドバット ?歳
自慢のボディを生かし、肉弾攻撃を得意としている
武器：もちろん体ひとつ
得意技：ジャンプ技の「フライングボディプレス」とジャンプダッシュ技の「バウンドスラスト」

いろんな攻撃ができるぞ!!

とにかく技がいっぱいなので、載せられないのが残念だけど、まずは操作系から紹介しよう。

8方向のレバー1本に、ア

タックボタンと、ジャンプボタンとオーソドックスなもの。でも技数（技名）は、各キャラ30種以上もあるのだ！
その中からピーターパンを例にして一部を紹介しよう。
これらに加え、複数プレイ時には、な、なんと、味方を投げて攻撃！なんてのもあるのだ！
全部をやりこなす前に、クリアしちゃいそう！頭が困乱、クラクラ〜。


ジャンプしてアタックボタンを押すと「跳び横蹴り」


ジャンプしてからA、Bボタンでジャンプダッシュ技「フライングスラスト」


ボタンを連打しつづけるとできる速攻とどめ倒し技「ピータスピン」


ジャンプしつつレバーを下に入れてアタックすると「ソードドロップ」


相手をつかみ（そばでレバーを上下）、ジャンプ中にアタックすると「スカイ背負い投げ」


つかんでジャンプ、レバーを下に入れてアタックすると「スカイジャンピングヘッドドロップ」

ネバーランドが舞台

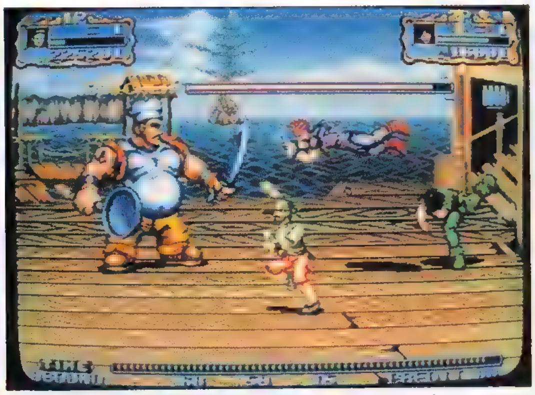
フック船長を追ってネバーランドを巡るのがこのゲームのステージ展開となる。
ステージは全部で6つ。フック船長を追って、追って、追いまくり、ステージ6のワニの広場でついにフック船長を追いつめ、最後の決闘へ…。
そこまでの道のりは長いぞお〜！
今回は、前半のステージ3までをドーンと紹介しちゃうのだ！画面狭しとピーターパンが、ロストボーイズが、大活躍するぞ！
さあ、君もネバーランドへ。レッツ、ゴーッ!!

STAGE1『海賊港町』

ケンカっ早い海賊どもがたむろする港町。
海賊レストランをぶっ壊し、必殺料理人をぶっとばせー

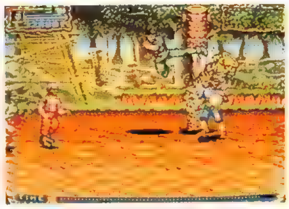

各ステージには、いろいろなしかけがある。ロープを切ると、「ドーン！」「ワーッ!!」

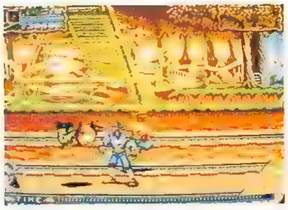

置き物はすべて武器となる！「えいっ!! ザバーッ!!」


ステージ1のボス、必殺料理人「ブッチャー」。フライパンと、でかい包丁を振りまわすとんでもない奴だ！「えーい！味方投げだ！」

STAGE2『ネバーツリー』

ついにロストボーイズのアジトまで海賊どもが侵略してきた！
ネバーツリーを守れ！海賊どもを追い出すんだ！

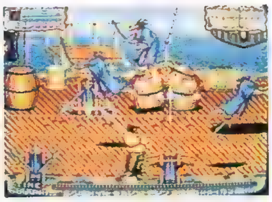

このトーテムポールも武器となる！「ジャンプキック！ガガンーン！」


「オレのフライングボディアタックをくらえ！」って、これカッコイイ!!

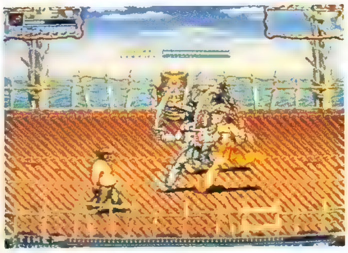

ステージ2のボス、わりと神に近い男「デーモン」。ポケッツにボカスカパンチされてる！

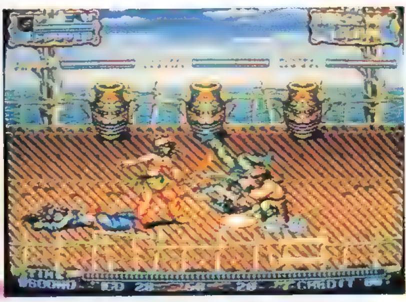

ある程度ダメージを与えると… うつわ〜!!あ、あぶねえ!!

STAGE3『イカダ船上』


こ、こんな飛び道具もセットされてる！「バシュ!!」

イカダを隠してある洞穴にも海賊が待ち伏せていた。
ロストボーイズのイカダを取り戻すために乗っている海賊どもをたこなぐり（オクトストライク）だ!!（ずる）


ステージ3のボスは、かわいい3人娘が相手。三位一体トリプルイリュージョン、「ミカ」「アンナ」「ギタ」。まずは分身攻撃から。


ついに正体を現す！3人が実体化し、相手が3人に！「ズドーン！スカイジャンピングヘッドドロップだー」

戦略型シミュレーション・サッカー登場!!

SUPER SIDEKICKS 得点王

さーて、ついにサッカーブームが本格的になってきたぞ！みんなも乗りおくれるな!!

絶好調のSNKが送るサッカーゲームだ！

対戦、コンピュータ戦ともに楽しめるサッカーゲームが登場したぞ。世界各国の強豪12チームで熱い戦いを繰り広げるのだ。

このゲームはモードが2種類ある。全7試合を戦い抜く「SNKカップ」、それと2人で対戦が楽しめる「VSモード」だ。では、それぞれくわしく説明しよう。

SNKカップは、全12チームの中から1つを選び、同じリーグ（6チーム）の中で戦う（5試合）。それを勝ち抜くと、同じリーグから1チーム、もう1つのリーグから2チーム選抜されて、計4チームのトーナメント戦となる。

そして、その2試合を勝ち抜くと感動のエンディング、というわけなのだ。

もう1つのVSモードは、その名のとおり対戦である。ぜひ友だちと遊んでほしいぞ。



さて、ブラジルVSアメリカだ！気合を入れてキックオフ!!



SNKカップのチームセレクト画面。さて、どこを選ぶ？

最強のチームはどこだ!?

では、各チームの紹介をしよう。それぞれ細かい違いがあるが、その中でも一番注目すべき点がフォーメーションだ。最前線でシュートを狙うフォワード（FW）。中間で要となるミッドフィルダー（MF）。後方で防衛を主体とするディフェンダー（DF）。最後尾でこぼれ球をクリアするスウィーパー（SW）などで構成されている。このそれぞれの人数配分が違うのでチェックしてみよう。



相手チームのエースプレイヤーが目前に迫る。注意！

イタリア
豊富な攻撃バリエーションと堅実な守りで、世界最高峰に立つ日も近い。
FW 3　MF 3
DF 3　SW 1

オランダ
二人の強力なストライカーがゴールを脅かす。ヨーロッパNo.1の実力は伊達ではない。
FW 2　MF 4
DF 4

ブラジル
テクニックはNo.1。細かなパスワークと柔らかなボールタッチで相手を翻弄する。
FW 3　MF 3
DF 4

イングランド
強靭な体力が生み出す堅実なプレイは、ゴール前での競り合いに発揮。
FW 4　MF 3
DF 3

スペイン
ラテンのリズムと、ヨーロッパの伝統的なサッカー。今大会のダークホース。
FW 2　MF 4
DF 4

フランス
ゴール前に奇跡のように繰り出されるパスは、芸術的サッカーの神髄。
FW 3　MF 3
DF 3　SW 1

ドイツ
攻守とも最もバランスに優れ、苦戦のなかでもゲルマン魂で戦いぬく底力はすごい。
FW 3　MF 3
DF 3　SW 1

アルゼンチン
一人の天才プレイヤーを、オーソドックスなサッカーでささえ優勝を狙う。
FW 3　MF 3
DF 4

メキシコ
高地で鍛えられた体力を生かして激しいプレイを行う。ときにはラフプレイも。
FW 2　MF 3
DF 5

アメリカ
次回のワールドカップに備えてチーム作りに励むが、まだ能力は未知。
FW 4　MF 3
DF 3

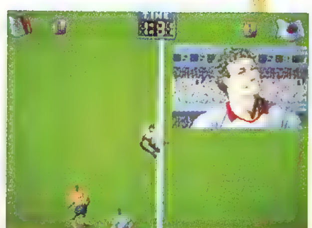
韓国
強力な守備と少ないチャンスをものにするファイティングスピリット。
FW 2　MF 3
DF 5

日本
プロ化に伴い、選手の意気もあがる。堅実な守りとブラジル帰りの選手に期待。
FW 3　MF 3
DF 4

スーパースター
数々の栄光を掴んだ英雄たちが、熱い戦いに打ち震えフィールドに帰ってきた。
FW 3　MD 3
DF 4

数々の技を使いこなせ！

ゲーム中、いくつものスーパーテクニックが自動的に行われる。ドリブル中、ボールとともにジャンプし、相手のスライディングをかわしたり、オーバーヘッドシュートも、その状況に応じて決めてくれるのだ。



おーっと、ファール！

その他、A、Bボタンを押している長さでボールの弾道が変わるのだ。長く押すと高くゆっくり飛び、短く押すと低く速く飛ぶのである。

同点の場合はP.K.もあり、かなり凝った作りになっている。みんなもお気に入りのチームでワールドカップを制するのだ。



決まるか!?エースプレイヤーによる華麗なヘディングシュート。



やったぜ！勝利の瞬間。ほかにも何種類かあるぞ。

2人で協力するもよし、対戦するもよし

BIG FIGHT

超強力必殺技を使いこなすのだ

今回は登場する8人のキャラクターを必殺技中心に紹介していくぞ。おっと、その前にストーリーを聞いてもらおう。

まずはストーリーだ

時に西暦199X年、米海軍で極秘開発されていた新造戦艦、コードネーム"スケルトンクルー"がDr.Dと名乗る男に奪取された。

軍から「スケルトンクルーを爆破し、強奪者を逮捕せよ」との指令を受けた、ケビンとギアとジルはヘリで一路大西洋へと向かう。

一方Dr.Dは全世界から格闘のエキスパートを集め自分の身辺を守らせていた。

こうして大西洋上で戦闘の火ぶたが切って落とされた。

Dr.Dを倒し、"スケルトンクルー"を破壊することができるか……。


これが2人協力プレイ。協力しろ。


こっちが2人対戦プレイ。戦え。

必殺技の数々

それでは各キャラの必殺技を見ていこう。

ケビン

マッハパンチ
アタック連打。超高速でパンチを打ち込む。

空中巴投げ
つかんでからジャンプ↓アタック。その名のとおり空中で巴投げをする。

ギア

ドラゴンスクリュー
つかんでから⇦⇙⇩⇘⇨+アタック。敵を振り回してぶん投げる。

ジル

ローリングキック
⇩⇘⇨⇗⇧+アタック。回転して蹴りをくらわす。

フライングニードロップ
⇨⇨+アタック。超高速ジャンプひざ蹴り。

ガルーダ

フェザーウェーブ
⇨⇨+アタック。頭部の羽を高速で打ち出す。

パイルドライバー
つかんでからジャンプ↓アタック。名前のとおりだ。説明は不要だろう。

メベーラ

ネッククラッシュ
つかんでから⇦⇙⇩⇘⇨+アタック。両足で敵の首をかっ切る。

ストンピング
倒れている敵に重なってアタック。腹をガスガス踏みつける。

ファラオ

ツタンバード
⇦⇙⇩⇘⇨+アタック。体を回転させて敵に突っ込んでいく。

スライディング
⇨⇨+アタック。名前そのものだ。

ゴンザ

ゴンザシュタイナー
⇦⇙⇩⇘⇨+アタック。逆立ちで回転しながら体た当り。

リモコンゲタ
⇨⇨+アタック。ゲタを飛ばして攻撃。

チェン

竜神念力
⇦⇙⇩⇘⇨+アタック。龍型の気弾を飛ばす。

飛龍双剣
⇩⇘⇨⇗⇧+アタック。回転しながら体当たりする。

ベスト○○賞発表!!

パンパカパーン。さぁ、ここで各賞の発表に移りたいと思います。栄光はどの必殺技の頭上に輝くのか。まずは…

ベスト役に立つ技賞
チェンの龍神念力。多少スキは多いが、敵の起き上がりに打ち込むのを繰り返せば安全に倒せる。ボスにもかなり有効（でも時々よけられる）。


役に立つ技賞龍神念力。使えるんだ、これが。

ベスト見た目が変な技賞
ゴンザのゴンザシュタイナー。見た目がおかしいので何度も何度も使ってしまう。麻薬のような技だ。


変な技賞ゴンザシュタイナー。ね、おかしいでしょ。

ベスト硬派な技賞
ケビンのマッハパンチ。殴る殴る、小細工なしにひたすら殴る。うーん、硬派。


硬派な技賞マッハパンチ。殴れ、ガンガン殴れ!!

ベストなんとなく神秘的賞
ファラオのツタンバードとスライディング。エジプト四千年の神秘さを感じる。


神秘的賞ツタンバード。さすがピラミッド・パワー。

ベストあんまり役に立たないけどカワイイから許す賞
ジルのローリングキック。いやー、この技が使えねえんだ、まったく。どーしようもねえけど、まぁ許す。


役に立たない~賞。スキが大きい、出しづらい、でも許す。

ベスト女王様賞
メベーラのストンピング。あの格好で鞭振り回しながら踏まれたらねえ…。


女王様賞ストンピング。もう何も言うことなし。

ああ、こんな楽しい技を使える僕らは幸せ者だねえ。ゲーセンで出会えるのが楽しみだ。（ぴぐ）

マットに嵐を呼ぶ最強の男たちが集う

マッスルボマー
Muscle BOMBER

©CAPCOM

ぶつかりあう鍛えぬかれた肉体と肉体
これぞ真の男たちの闘いだ
下手な凶器なんかはいらねえぜ

格闘技の原点 本格プロレスゲームだ

筋肉ムキムキの男たちが四角いマットで闘うプロレス。そのプロレスがカプコンによって超リアルなアクションゲームになったぞ。

ルールはプロレスと同じ。殴って蹴って、とにかく何をしてでも相手をフォールする、ギブアップさせる、またはリングアウトにさせると、君の勝利だぞ。

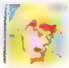
得意技、必殺技、とにかくレスラーの持つすべての技と力を炎のコンパネさばきで駆使し、敵の体力を奪ってぶっ倒して敗者の血と汗がしみこんだ四角いマットを舐めさせろ。



今から待ちどおしい、ハガーの勇姿だ！

最強の名にふさわしい 究極のレスラーたち

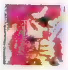
これから紹介する10人のレスラー。どいつもこいつも変な奴らばかりだ（中にはどこかで見かけたキャラも…）。さあどんなやつがいるか見てみよう。



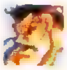
アレクセイ ザラゾフ(ロシア共和国)
得意技 バックドロップ
必殺技 ソニックフィスト、サンセットスプラッシュ



ラッキー コルト(アメリカ)
得意技 パワースラム
必殺技 ソニックフィスト、サンセットスプラッシュ



ミステリアス ブドー(日本)
得意技 ローリングソバット
必殺技 旋風脚、血風刃



タイタン ザ グレート(イギリス)
得意技 ネックハンギングツリー
必殺技 サークルウェーブ、タイタンブリーカー



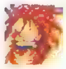
エル スティンガー(メキシコ)
得意技 トペ・アトミコ
必殺技 スクリューダイビング、アトミックダイバー



マイク〝マッチョ〟ハガー(アメリカ)
得意技 パイルドライバー
必殺技 ダブルラリアット、スクリューパイルドライバー



ザ シープ ロイヤル(オーストラリア)
得意技 カナディアンバックブリーカー
必殺技 ショットガンスタップ、トルネードスラム



〝ミッシングーQ〟ゴメス(ドミニカ)
得意技 噛みつき
必殺技 ジャングルパニック、ハリケンストンパー



キマラ ザ バウンサー(アメリカ)
得意技 凶器攻撃
必殺技 毒霧、ジャイアントスイング



アストロ(出身地不明)
得意技 フロントスープレックス
必殺技 デス・スパイラル、ピラミッドクラッシュ

何といっても格闘ゲームで数々のヒット作を出したカプコンの最新作。発売はまだまだ先だが、君の家の近くのゲーセンで暴れるレスラーたちを見られる日が待ちどおしいね。

(F-GLD)

ひたすら戦え!

ウルトラ闘魂伝説

©円谷プロ©BANPRESTO

闘魂燃やせ!!技を極めよ!
ひるむんじゃない!!
ウルトラ3兄弟に敵はないのだ!!

ウルトラ三兄弟から選べ

ウルトラセブン、ウルトラマン、ウルトラマンタロウの3人から選ぶことができるのだ。

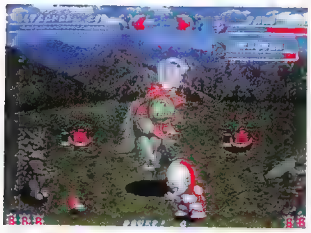
ステージは6面あり、いろんな怪獣群団がいろんな攻撃を仕掛けてくるのだ。それいけ～。

基本操作はコレダ!!

横スクロールの格闘アクションゲームだ。2人同時プレイ、途中参加、コンティニューが可能だ。

8方向レバーと攻撃、ジャンプ、ウルトラボンバーの3ボタン。

キャラクターごとに異なるダッシュ技やジャンプ技、投げがある。そのほかに2人合体技や隠れ技などが使えるのだ。ウルトラボンバーは、画面内すべての敵に対して大ダメージを与えることができる。エネルギー制でゼロになったらオシマイ。ではもうちょっと技を説明しよう。



イヨッ！二等身ウルトラマン。



オラ、オラ～。切っちゃうぞお。

数々の技を伝授しよう

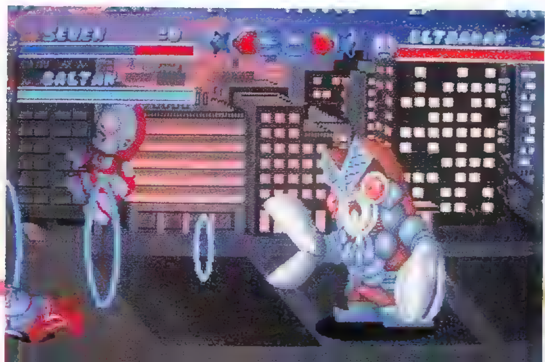
まずダッシュのやり方だ。連続2回レバーを入れればダッシュだ。コン、コン、ダッシュー忘れるな！

さらにダッシュしてAボタンを押すとダッシュ技だ。

Aボタンを連続で押すと連続技が炸裂だ!! Aボタンは押し続ければタメ技を使える。Bボタンを押してAボタンでジャンプ技。そのほかにも隠れた技があるのだ。ぜひさがしてみよう。



何となく不気味だ。



おっと、かわいい子がお相手だ。

点を稼ぐ快感をアナタに…

©NMK

新システムMSS(マルチ・シールド・システム)の採用によって、従来の縦シューとは一味ちがう仕上がりのこのゲーム。マニアならやるしか。

「はちゃめちゃファイター」や「サボテンボンバーズ」で次々と変わった得点システムのゲームを出してきたあのNMKがサンダードラゴン以来久々の縦シューティングを出してくれた。それがこの「ガンネイル」だ!!

操作手順はカンタン 誰でも楽しめるぞ!!

このゲームはサンダードラゴン同様操作は簡単、一般人にも初プレイから楽しめるつくりになっている。

自機は一機設定のシールド制で敵の弾や体当たりによってシールドが減っていき、シールド0のときやられるとゲームオーバー。最初はゲージ3つだが、高得点をとっていくとゲージMAX値が1つ増えて、さらにフルシールドとなってくれるゾ。

また自機の武装(パワーアップ)も三種のショットを変えられる(それぞれワイド・レーザー・ファイアーとアイテムで変更可能)。他はパワーアップやボンバーを取りまくるだけ、実に単純である。

さらに敵弾に囲まれたときのための必殺兵器「亜空間ボム」も使用制限があるもののアブナイときには超使える。と、ここまでは完全に正統派のシューティングだ(←意味ありげ)。



3つのウェポンを駆使して進め!



すばらしい…余は満足じゃ!!

シューターならやるしか!! 究極得点への挑戦だぜ!!

このゲームでは、MSSの採用によって、残シールド数で敵キャラの得点等に倍率がかかっていく。さらにある条件を満たせばボスの得点が…イ、インフレすぎる!!

しかしその超倍率得点を得るにはかなりのウデがいる。



こ、こりゃちょっとひどいんでないかい?

最近の格闘ゲームから始めたゲーマーたちには少しツライかもしれないね。だがこれを機に君もシューティングバリバリのシューターになれるチャンスだぞ!

発売は1月中旬~下旬の予定。みんなで超やりだ!!

(DON)

究極のサイバーパンクアクション登場

ダークエッジ

©セガ

このカッコ良さは狂ってる!

衝撃の3D格闘だ

格闘ゲームがブームをむかえている中、ある意味での到達点ともいえるゲームが登場した。それがこの「ダークエッジ」だ。



見よ!この迫力、この臨場感!!

俺たちの闘い

舞台は25世紀。超大型コンピューターによる統一支配に身をまかせ、世界は見せかけの平和に酔っていた。そんな中、一握りのアウトローたちは闘いに身を投じて自分を認識しようとするが…。

縦横無尽の刃

まずはこのゲーム特有の空間に慣れること。従来の平面的な空間認識を捨てなければ敵に勝つことはできない。キャラクターの動ける範囲は上下左右だけでなく、自由な奥行きもあるのだ。

すべては俺のために

1Pは超巨大コンピューターが送り込んだ刺客との闘いだ、基本キャラ6人(同キャラ対戦あり)とボスキャラ2体を倒すことによってエンディングにたどりつくことができる。

主人公(6人の中から選択)はそれぞれの夢や目的を果たすために立ちあがったアウトロー。個性ある奴らだ。

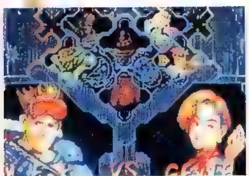
獅子の時代

対戦に使用できるのは、前述の基本キャラ6人。侍の末裔・バイオモンスター・飛行サイボーグ・傭兵サイボーグ・重量級パワードスーツ・高速戦闘術使いの女性である。

それぞれの必殺技と、まわり込みを駆使して立ちふさがる対戦野郎をぶっとばしてくれ。

来月からドーンと紹介するので楽しみに待ってるんだぞー!

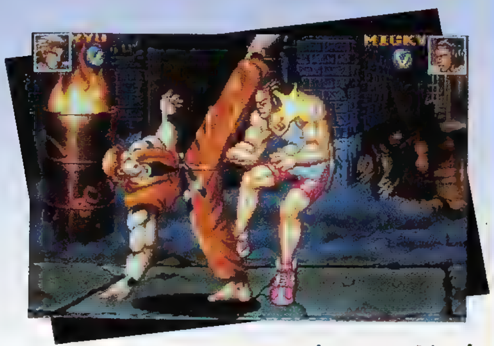
(ハミング大王崎)



なんてサイバーなキャラ表示画面なんだ!ぶっとぶぜ!!

ついに発見!!

龍虎乱舞のコマンドだ!!

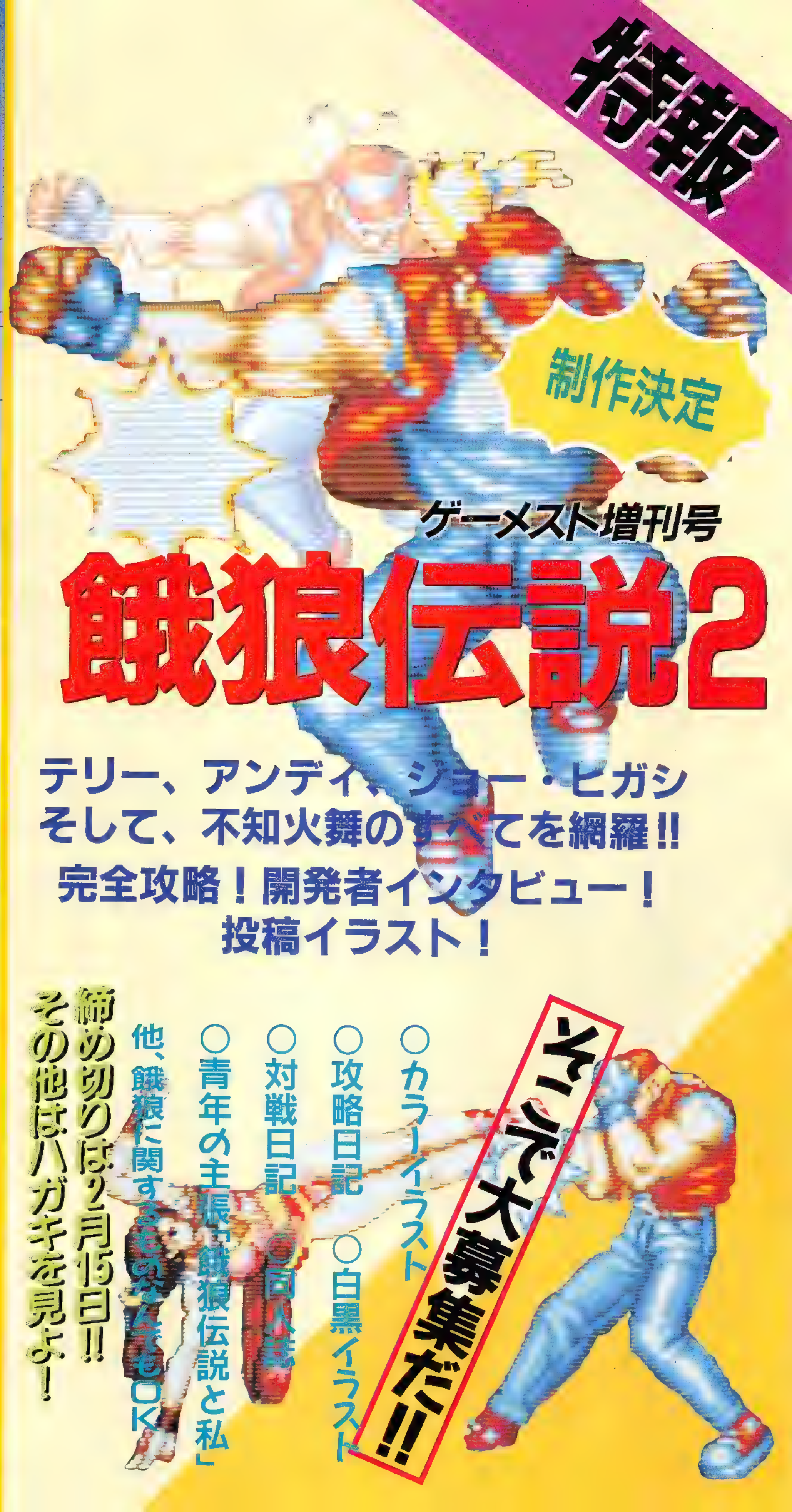


自分の体力ゲージが全体の4分の1、気力ゲージが満タンの時であることが条件。レバーを↓↘→と動かし、Cボタン、続いてAボタンと押す（敵が右にいる場合）。

●●● こうなっちゃうのだ!!

乱舞という名のごとく数秒の間にできるかぎりのパンチ・ボディパンチと蹴り（1-2パンチ・中段回し蹴り・顔面へのブローパンチ・ボディパンチ・ローキック・ストレートパンチ・上段回し蹴り）をくり出し、最後にビルトアッパーでとどめを刺します。この技が決まると、相手の体力をゲージ全体の約半分奪うことができます。なお自分の気力は、ほぼすべて消耗するかたちとなります。

※9月からSNKが行っていたコマンドさがしキャンペーンは、定員の1万人に達して終了しました。う～んすごい。1万人の龍虎乱舞なのだ。



音のバトル・ゾーンへようこそ。

サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992

ゲーメスト大賞・VGM部門より上位5タイトルを収録したベスト盤!!



読者の皆さんが選んだ、
92年度の年間ベスト5を収録した必聴盤!!
オリジナル全曲・アレンジバージョン各1曲を収録し、
アレンジバージョンは
年鑑の為に新たに2曲新録。
そしてストIIダッシュはオリジナルも
初めての収録した、2枚組140分フル収録。
さらに特典も各ゲームタイトルの
ロゴ・キャラクターを使った全10Pの
豪華オールカラーブックレット
ステッカーシート付き。
92年のゲームミュージックシーンは
このCDをもっていないと語れない…

CD 2.19 ON SALE

〈特　典〉
ブックレット型
ステッカシート全10ページ
CD(2枚組):PCCB-00109
¥3,500(税込)

〈収録曲〉
メタルブラック
(G.S.M.1500 SERIESより)
(ARRANGE VERSION 新録)
龍虎の拳(G.S.M.1500 SERIESより)
ギャラクティックストーム
(ヌーベルバーグより)
ウルフファング
(G.S.M.1500 SERIESより)
ストリートファイターIIダッシュ(新録)

オリジナルバージョン全曲収録
アレンジバージョン各1曲収録



©TAITO CORP. 1991 ©TAITO CORP. 1992 ©1992 SNK CORP. ©1991 DATA EAST CORP. ©CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED

前作のアルバムから1年、ビッグタイトルを引き連れ戻ってきた!!

前作「キャプテンコマンドー -G.S.M.CAPCOM 6-」から一年、
シューティングゲーム「バース」をメインに
人気アクションゲーム「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド」そして、
対戦ゲームとして世を騒がせた「ストリートファイターIIダッシュ」
(ストリートファイターIIから新たにダッシュ用として付け加えられた曲を収録)
のオリジナルバージョンは完全収録し、メイン曲のアレンジバージョンも
収録したCD2枚に詰め込んだアルフ ライラの意欲作。



-G.S.M. CAPCOM 6-/
ALFH LYRA

技のかけ方がすぐ解る!
〈初回特典〉
ストIIダッシュ 大技速見帳
CD(2枚組):PCCB-00110
¥3,500(税込)

〈収録曲〉
VARTH
KNIGHTS OF THE ROUND
STREET FIGHTER II'
オリジナルバージョン、
アレンジバージョン収録



©CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

G.S.M.1500SERIES　CD 2.19 ON SALE



©1992 SNK CORP.

今、再び伝説の男たちが帰って来た!!
SNK・ネオジオよりファンの熱い要望に応え、
遂にCD化! オリジナル、VOICE、
S.E.を余すことなく収録。さらに
SNKサウンドチーム「新世界雑技団」による
アレンジバージョンも収録した完全保存盤。
餓狼伝説1も1500シリーズで好評発売中。

〈収録曲〉
CENTER CIRCLE(ARRANGE VERSION)
ORIGINAL VERSION
VOICE&S.E.COLLECTION

特　典
CDサイズ・
カラーステッカー
CD:PCCB-00111
¥1,500(税込)



©1992 SAMMY CORP.

サイトロン初のSAMMYから
最新ネオジソフト「ビューポイント」が
G.S.M.1500シリーズで登場。
ハウスサウンドを思わせる
オリジナルバージョンを始め、
S.E.の完全収録、そしてアレンジバージョンも
2曲収録の豪華盤!

〈収録曲〉
ARRANGE VERSION
MES VOLUTES BLEUES
MES VOLUTES BLEUES-NERVOUS MIX-
ORIGINAL VERSION
S.E.COLLECTION

特　典
CDサイズ・
カラーステッカー
CD:PCCB-00112
¥1,500(税込)



©TOAPLAN CO., Ltd.1992

東亜プラン最新超ド級シューティングゲーム
「ドギューン!!」登場!
オリジナル、S.E.は当然完全収録、
そしてコンポーザー自ら手掛けた
アレンジバージョン「ドギューン・マジック」
も収録したG.M.アイテムの1枚です。

〈収録曲〉
Dogyuun Magic(ARRANGE VERSION)
ORIGINAL VERSION
S.E.COLLECTION

特　典
CDサイズ・
カラーステッカー
CD:PCCB-00113
¥1,500(税込)

SCITRON　PONY CANYON

龍虎の拳ビデオ発売決定!! 3月発売予定

PONYCANYON INC.　お求めはお近くのレコード店で。■どうしてもお近くで手に入らない場合は、日本全国どこでも電話一本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用下さい。
※ご注文はフジテレビAVステーション 03-3357-5841(月〜10:00〜19:30)まで。送料・特典についてはご注文の際にご確認下さい。

ド2

1200円（税込み）

載

タビュー

う何もいらない



2月13日 圧倒的に 発売！

ギャルズ♡アイラン

春麗、ローザ・フェルモンド、ワルキューレ、ジャンヌ、アテナ、キング、スーパーリアル麻雀PⅣ……ビデオゲームギャルがそのまま君の手に！

開発者描き下ろしカラーイラスト

超★満★

ゲームギャル誕生㊙話イン

コレさえあれば、ほかにはも



1991オールカプコン

今一番人気のあるゲームメーカー、カプコンのすべて。第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。イラスト、写真超盛りだくさん。全160頁・1200円。

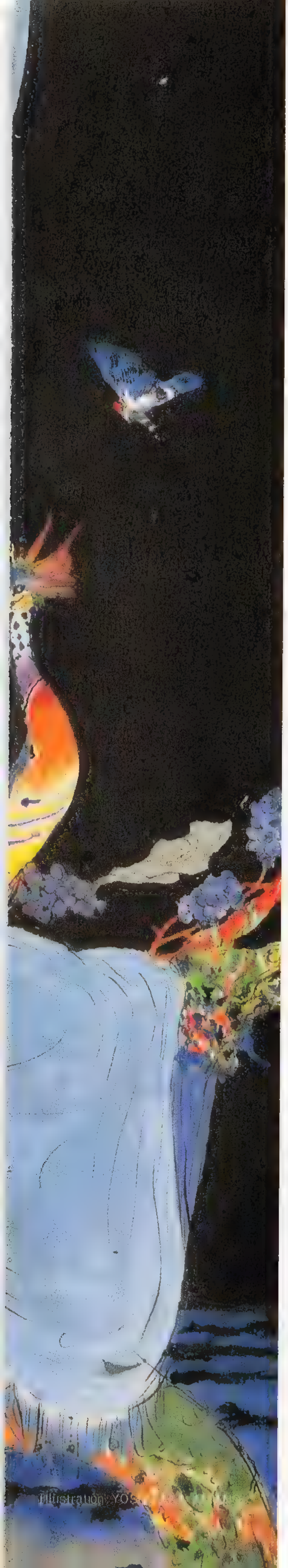


アイランド黙示録

ゲーメスト創刊号から1992年2月号まですべてのアイランド（投稿コーナー）を完全収録！6年の長き歳月をゲーマーの生の声&イラストと共によみがえらせる。書き下ろしも70ページついた超大作。全544頁・1280円。

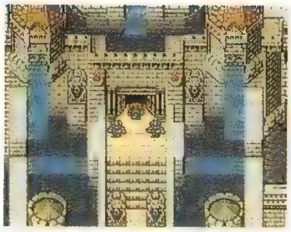


対戦格闘アクションの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王徹底解説、連続技のすべて。人気漫画家によるイラスト特集など。全160頁・1200円。

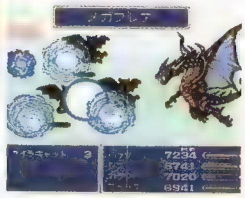


スクウェアでは、ゲームグラフィックはじめあらゆる開発スタッフに、たっぷり「時間」を提供しています。

ファイナルファンタジーVは、もうクリアしましたか？美しい飛空シーンや迫力満点の戦闘グラフィックは、おたのしみいただけましたか？私たちスクウェアは、グラフィックアートに自信があります。そして、そんな目をみはる作品を生み出すことのできた背景、すなわち開発環境についても、ちょっと自慢できるのではないかな、と思っています。今回お話ししたいのは、「休息」について。スクウェアでは開発スタッフに充分なリフレッシュの時間を提供。のびのびした発想の源となっています。



◀城や町は立体感があり、リアルでいて幻想的。グラフィックセンスが、16ビット機の高性能を存分に引き出す！



おなじみの召喚魔法。緻密な召喚獣の姿と美しい必殺技のグラフィックは、シリーズの売りだ。▶

アートのための条件① 休息はたっぷりとるべし！

多くの人々を楽しませるゲーム。それだけに作る側の人間は、いろんなことに挑戦し、充分インプットをしておかなければ。そのために必要なのが、休日です。スクウェアはもちろん週休2日。年間休日は148日にもなります。さらに夏季休暇は連続1ヵ月。こまぎれの休みでは、体を休めるだけで終わってしまいますからね。そして、ゲームを1本仕上げたあとは、1ヵ月のリフレッシュ休暇！たしかに残業が続く日もあるでしょう。でもすべてが終わったあとの休みをどう使おうか、楽しみに仕事できるのも、スクウェアならではの特権です。体も心もリフレッシュすれば、より良い作品ができる…これがスクウェアの考え方です。

アートのための条件② 海外に目を向けるべし！

「日本の国際化」とよくいわれますが、どうもかけ声だけ。でもスクウェアは違います。視野を広げよう、海外に目を向けようという意欲あるスタッフには、どしどしチャンスを提供。例えば、海外旅行休暇制度。勤続1年を過ぎた社員に対して、10日間の海外旅行を認める制度です。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能。加えて、旅行資金が1日につき2万円支給されます。また、社員旅行は伝統的に海外。しかも約1週間もありますから、単に観光だけでなく「何か」を吸収して帰国できることでしょう。多々あるこんな機会を上手に活かす人ほど、ユニークで広い視野を養えるのです。

スクウェアがグラフィック・スタッフを募集しています。

いま、スクウェアではグラフィック・スタッフを募集しています。こんな環境で働いてみたいという方、お電話ください。まだ分からないところなど、いろいろ不安はあるかもしれませんが、まずは行動を！もしかすると、コンピュータで絵を描くことに不安をもっていませんか？機械に慣れるのは実は全く難しいことではありません。大切なのは、あなたの絵心だけなのです。

勤務地	東京：恵比寿　大阪：本町
職種	①グラフィックデザイナー　②プログラマー　③企画 ④ミュージックコンポーザー（東京のみ）
標準勤務時間	10：00～18：00 （ただし裁量労働制実施中。1日の勤務時間は本人の自由です）
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。
資格	高卒以上30才位まで
仕事環境	自由な発想を可能にするため、個人裁量を重視した勤務時間制度。また、集中力を高める個人ブース他、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所。定期健康診断、財形、借上社宅制度、自宅手当、持ち株会、社員旅行、長期バカンス休暇制度が採用されています。 ※'92年度社員旅行は、世界各地6つのコースから、各自が好きな目的地を選んで実施されています

休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。（'92年度実績）
●長期休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1日につき2万円が支給されます。
応募	応募方法その他、お問い合せは下記までお電話ください。 TEL.03-5488-1515（留守番電話が承ります）
所在地	東京： 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6 ㈱スクウェア 大阪： 〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9 飛栄大阪ビル4F　㈱スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア　〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6


アートには、休息が必要だ。

戦う コンパネ。

ゆうゆう
遊2





新発売

●麻雀・花札ゲーム対応
●ビデオ・RGB8ピン・S端子出力付
●連射スイッチ ●ステレオ対応



希望小売価格
¥49,800

●JAMMA仕様中間ハーネス標準装備！
（ストリートファイターIIも使えます。）
●各ゲームメーカ使用のセイミツ製ジョイスティック & ボタン等を使用しています。

取り扱い店募集中

●アーケードゲーム続々開発中!!
●プログラマー及び
プランナー（経験者）募集中。

発売元
WINTECHNO
株式会社ウィンテクノ
〒101 東京都千代田区外神田2-10-2 根本ビル4F
TEL. 03(3252)5121㈹ FAX. 03(3252)5205

＊カタログ等のお問い合わせは第一営業部まで

KONAMI®

ゲーム・ミュージックの宝庫　キング GM シリーズ　販売元●キングレコード株式会社

♥すべてのナ・ガ・ラ・くんに心をこめて送ります。



ファン待望のエバーグリーン集、ついに登場。
コナミGMの歴史を彩る珠玉の名曲集を
CINEMAチックにアレンジ。

●収録曲
1. 惑星メルに平和の戻る日 (出たなツインビー)
2. 夢のつづきは…ムニャムニャ (エスパードリーム)
3. フラッシュバック (悪魔城伝説)
4. エバーグリーン (悪魔城伝説)
5. MA・DA・RA ―メインテーマ― (摩陀羅)
6. フェアウエル (グラディウスII)
7. In your own sweet memories (エキサイティングビリヤード)
8. Street collection (F1スピリット)
9. Blocked heart (愛戦士ニコル)
10. 風の贈り物 (出たなツインビー)

音楽:コナミ矩形波倶楽部
演奏:WINBEE NEO CINEMA CLUB BAND
編曲:光田健一

CD:KICA-7612 ¥3,000(税込)

原曲のイメージを大切にした、
ピアノやストリングスを中心に
ピアニカからハウスまで、
GMファン待望のイメージアルバムをお届けします。
ナガラ勉強やBGMに最適なCINEMAチックで
心温まる音のつづら織りを
WINBEEが心を込めて創りました。
コナミGMの名曲の数々をこのアルバムで
楽しんでくださいネ。



【WINBEEプロフィール】
ドンブリ暦3402年3月21日生まれ
本　名　ウィンビー
出身地　ドンブリ島
血液型　B型
サイズ　身長157cm 体重42kg
　　　　B-86cm・W-57cm・H-82cm
好きな物　ピアノ、スポーツ
好きな色　桃色とブルー

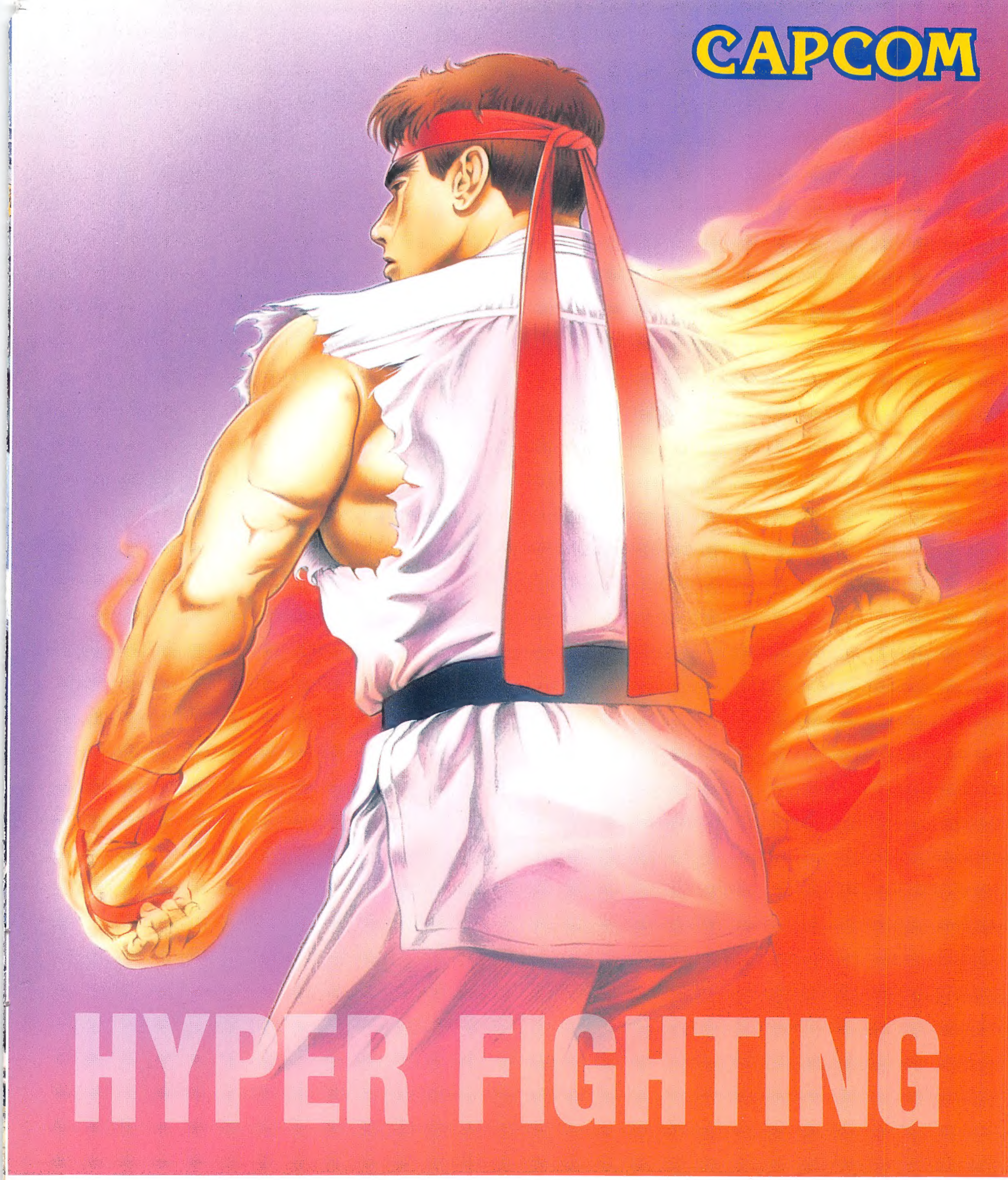


速報! ★コナミレーベル設立5周年記念イベント
「GM天国! Game Music Club ラ☆イ★ブ」決定!
●3月27日(土)神戸ポートアイランド「ジーベックホール」にて!!
矩形波倶楽部、早砂部屋も出演、ラジオ公開録音もあるヨ!
●お問い合わせは:ジーベックカフェ☎078(303)5604まで。

新作ラインナップ
パーフェクト・セレクション
Sound Racing History〈2/24発売〉
KONAMI GM HITS FACTORY〈3/24発売〉



THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
●実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
好評発売中
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを遊んじゃおう。
NEO·GEO®
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」標準価格 48,800円(税別)
通商産業省選定
グッド・デザイン商品



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)



株式会社カプコン®
大阪営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8　東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2－6－1 新宿住友ビル43F
※カプコンソフト情報　大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ゲーメスト
March 1993 3
No.86
平成5年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第3号通巻第86号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)3924
定価530円(本体515円) 送料71円



雑誌03659-3 Printed in Japan
T1003659030533